ВСЕУКРАИНСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Re:PLAY

№ 3
[04]
2004

ЗЛАТОГОРЬЕ 2
МОР
FABLE
КАЗАКИ 2
ODDWORLD
FAR CRY
SACRED
VIVISECTOR
METALHEART
THE MOVIES
AXLE RAGE

Редакционный PDF

ЧЕРНОВИК

4820062090018

Игровая индустрия имеет поразительное свойство замирать два раза в год — зимой и летом. Летом-то оно понятно — период отпусков, но вот зимой складывается неясная ситуация. Казалось бы, почему бы разработчикам не сидеть в теплых офисах и не заниматься своими прямыми обязанностями — созданием компьютерных игр? А нет, они впадают в длительную зимнюю депрессию, дополняемую авитаминозом, что тут же отражается на нас — игроках. Каждый день мы надеемся услышать анонс какого-нибудь громогласного проекта или ждем случая порадоваться выходу долгожданной игры. Но все эти студии, кабинеты и офисы словно завалены метровым слоем снега, сквозь который не пробивается ни одна мало-мальски важная и интересная новость. Вот так и получается, что январь-февраль — период зимней спячки как для разработчиков, так и для игроков. Но это правило касается западных компаний. А вот причина затишья среди отечественных игростроителей вполне понятна. Ведь на носу у них Международная Конференция Разработчиков Компьютерных Игр или попросту — КРИ. Подготовка к ней идет полным ходом. Студии-разработчики стараются привести свои творенья в самый презентабельный вид, чтобы было чем похвастаться. А те, кто уже закончил работу, нервничают в ожидании церемонии награждений, желая для своих детищ самых высоких званий.

Отчет о том, что будет происходить на КРИ 2004, мы представим в следующем номере. А пока поделимся с вами самыми "горячими" новостями этой холодной поры.

НИ СЛОВА О STAR WARS

Иногда создается впечатление, что история о Звездных Войнах не закончится никогда. Об очередной игре от LucasArts — Star Wars Republic Commando — было известно очень мало. И вот в середине февраля компания обнародовала пресс-релиз, который поведал, что игрокам предстоит возглавить отряд элитных коммандос Республики, состоящий из трех специально обученных

клонов. События игры будут разворачиваться между вторым и третьим эпизодами эпической саги. В Star Wars Republic Commando обещано около пятнадцати миссий, на протяжении которых вам предстоит освобождать заложников, штурмовать вражеские базы, совершать диверсии, разведывать территорию и делать массу общественно полезной работы. Нам также обещают около 12 видов оружия, систему построения миссий в лучших традициях тактических action и многопользовательский режим (до 16 игроков). Игра создается на базе движка Unreal Engine. Это в свою очередь дает повод надеяться, что Star Wars Republic Commando будет весьма красива. Дата выхода назначена на осень этого года.

ПУТЕШЕСТВИЕ ДЛИНОЮ В ВЕЧНОСТЬ

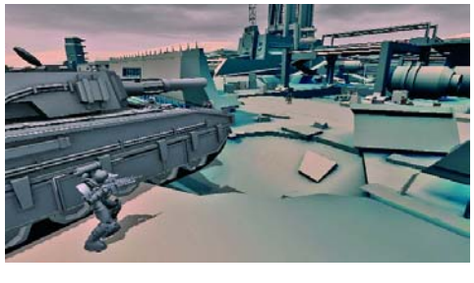
В этом месяце FunCom анонсировала сразу два своих проекта. Первый — это полноценный аддон к Anarchy Online. О нем вы можете прочитать в нашей рубрике "Другие Миры". Второй — продолжение одной из лучших игр жанра adventure — The Longest Journey. Сиквел носит имя Dreamfall и рассказывает о событиях, происходящих в далеком XXIII веке. В игре ожидается новый главный персонаж — Зоя Кастилло (Zoe Castillo). Как и Эйприл Раян (April Ryan), Зою преследуют видения. Из них она узнает о существовании некого устройства, которое способно контролировать сны людей, поглощая при этом их жизненную энергию. Теперь ей предстоит найти Эйприл и

с ее помощью спасти мир. Хоть игра и позиционируется, как adventure, от привычного "point-and-click" не осталось и следа. Dreamfall будет абсолютно трехмерной и, в отличие от своей предшественницы, совместит в себе action и stealth элементы. Скорее всего, Dreamfall будет похож на Broken Sword: The Sleeping Dragon, но по заверениям главного сценариста проекта Рагнара Торнквиста (Ragnar Tornquist) игра отнюдь не превратится в некое подобие Tomb Raider и сохранит в себе атмосферу The Longest Journey. Разработчики уверяют, что по качеству графики грядущий проект обойдет Half-Life 2. Что ж, удостовериться в этом мы сможем лишь в конце 2005 года.

СОЛЯРИЙ

Немецкая студия Brat Designs, известная нам по все еще не вышедшему BREED, анонсировала разработку нового проекта под названием SOLAR Campaigns. Действие игры перенесет нас на поля сражений между Eastern Collective Democracy (ECD) и United Western Alliance (UWA), которые будут проходить на Земле, Луне и Марсе, изрядно пострадавших и изменивших свой облик в процессе боевых действий. Кроме двух вышеупомянутых сторон, в игре представлена и третья — "Necro". Это погибшие воины, восставшие из мертвых благодаря воздействию радиации, биологического и химического оружия. Армии "нежити" представля-

ет угрозу как для ECD, так и для UWA, что обещает неожиданные маневры сюжетной линии. Проект использует усовершенствованный графический движок игры BREED, с помощью которого авторы божатся создать огромнейшие открытые пространства, динамические погодные эффекты, невероятно интерактивный окружающий мир и реализовать возможность разрушения зданий. Кроме того, нам



PC

обещана уйма футуристического оружия, а также множество видов наземной, морской и воздушной боевой техники. SOLAR Campaigns будет поддерживать 14 режимов многопользовательской игры с возможностью одновременной игры до 32 человек. Так как издатель для этого проекта еще не найден, дата выхода объявлена не была.

ОСТОРОЖНО, ДВЕРИ ЗАКРЫВАЮТСЯ!

Московская студия G5 Software и компания Бука анонсировали свой третий совместный проект. "Метро-2" (The Stalin Subway — английское название намного красноречивее русского, не находите?) представляет собой шутер от первого лица, действие которого будет происходить в Москве в 1952 году. Нашему вниманию предложат эпизод из альтернативной истории Страны Советов. Группа высокопоставленных военных чиновников приходит к выводу, что Генсек слишком стар и слаб и пора ему уйти на вечный покой. Но страх перед Отцом Народов слишком силен. Заговорщики решают использовать при покушении необычное оружие, обладающее огромной разрушительной силой, и смести с карты СССР некогда белокаменную Москву (чтоб не промахнуться). Наш будущий герой, лейтенант МГБ (альтернативное КГБ) Глеб Суворов оказывается между молотом и наковальней — его хотят уничтожить и сторонники режима, и заговорщики. Он должен уцелеть любой ценой, чтобы предотвратить готовящуюся катастрофу и спасти жизни невинных людей.

Игра строится на мощном движке V8, разработанном компанией G5 Software, и обещает, кроме великолепной физики, воссоздать известные места Москвы с фотографической точностью: станции замоскворецкой линии метрополитена, Кремль, здание КГБ на Лубянке, стройку главного здания МГУ, а также приоткрыть завесу над секретными объектами: военной подземной транспортной веткой "Метро-2", лабораториями, бомбоубежищами, бункером Сталина. Кроме того, атмосферу 50-х годов дополнят манера речи персонажей, их одежда, предметы обстановки, музыка. Ну и оружие, разумеется, будет полностью соответствовать арсеналу тех времен — пистолеты Макарова и Стечкина, автоматы ППШ и Калашникова, гранаты, коктейль Молотова и даже противотанковое ружье ПТРС-41 и стационарный огнемет. Но особо разработчики выделяют возможность управления поездами и автомобилем "Победа". Запуск метрополитена назначен на четвертый квартал этого года.

СТАВКА БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЖИЗНЬ

Московская команда Discus Games изъявила о своем желании создать игру, которая даст достойный ответ таким западным продуктам, как Medal of Honor и Call of Duty. Проект называется Wehrwolf и позиционируется, как шутер от первого лица, жанр аналогичный вышеупомянутым играм. Wehrwolf — это секретная ставка Гитлера под Винницей, история которой по сей день окутана завесой тайны. Именно раскрытием этой тайны предстоит заняться вам — бойцу отряда специального назначения "Победители" (подобное подразделение действительно существовало во времена Великой Отечественной войны). Сюжет игры основан на реальных событиях. Разработчики обещают нам реалистичные антуражи Винницкой области тех времен, а также максимальную достоверность засекреченного бункера, который и станет вашей конечной целью. Собственный графический движок будет поддерживать открытые и закрытые пространства, а также бесконечные ландшафты, динамическое освещение, мягкие тени, анимированные облака и интерактивное окружение. В игре планируются 15 уровней для одиночного прохождения и 5 сетевых, более 25 видов стрелкового оружия, более 10 видов легковых и грузовых машин, около 20 видов тяжелой техники. Надо сказать, что авторы проекта подошли к его созданию со всей тщательностью. Для воспроизведения реалистичных текстур студия специально приобрела оригинальные образцы оружия и снаряжения тех времен. ППШ-41, ППС-43, МР-40, ПД-27, РПД-44, МГ-34, винтовка и карабин Мосина, винтовка Токарева, ТТ и револьвер должны порадовать игроков своей правдоподобностью. По предварительным данным релиз игры состоится в начале следующего года.

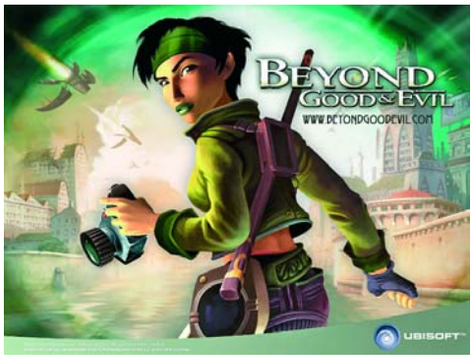
AGENT ORANGE

Не только Вторая мировая является излюбленной темой разработчиков. В последнее время набирает обороты популярности и вьетнамский сеттинг. Однако большинство таких игр абсолютно политкорректны и изображают американских солдат не иначе как освободителями угнетенного народа. История же повествует о тех событиях в несколько ином ключе. Именно этот аспект и решили выделить разработчики студии Guerilla Games в новом тактическом шутере ShellShock: Nam '67. Как вы уже, наверно, догадались, действие игры будет происходить во время войны во Вьетнаме. Вам предстоит увидеть весь хаос и агонию этого конфликта глазами рядового армии США и стать свидетелем тягчайших военных преступлений против вьетнамских граждан. По словам авторов, их целью было воссоздание реалий боевых действий без малейших попыток что-либо утаить или приукрасить. Так, в ShellShock: Nam '67, как и во Vietcong, будет присутствовать лагерь, доступный вам между миссиями, но в отличие от утопической идиллии солдатского отдыха, вы увидите, обычные будни военно-полевой жизни во Вьетнаме, неотъемлемым атрибутом которых являлись наркотики, алкоголь и местные проститут-

ки. Неизвестно, как отнесется к такой игре среднестатистический американский потребитель, но релиз для PlayStation 2 назначен на июль этого года. Версии для Xbox и PC увидят свет чуть позже.

BEYOND GOOD SUCCESS AND PRICE

Феерическая Beyond Good and Evil оказалась не слишком прибыльной для своего издателя. Ubisoft объявила о том, что игра провалилась в продаже. Этот прискорбный факт, свидетельствующий о том, что нынешние игроки все больше предпочитают "попсовые" проекты, вынудил руководство компании пойти на снижение цен. Теперь приобрести коробку с Beyond Good and Evil можно всего за 19.99 USD. Но несмотря на

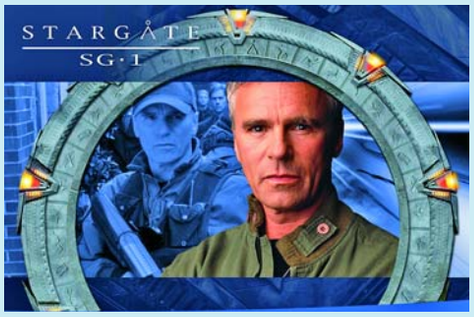


это, Ubisoft верит в будущее Хилиса и подтвердила это, запатентовав название игры как торговую марку, что дает нашему Шишкину (и не только — прим. ред.) надежду на скорое появление сиквела.

ПОПОЛНЕНИЕ В SILVER STYLE

Silver Style Entertainment, как и обещала, продолжает переманивать к себе бывших сотрудников канувшей в лету Black Isle Studio. Напомним, что в прошлом месяце в компанию пришел Дамиен Фолетто (Damien M. Foletto), дизайнер Van Buren, а точнее Fallout 3. И вот в феврале руководство Silver Style объявило о том, что приняла на работу Джеффа Хасгиса (Jeff Husges) — еще одного дизайнера Fallout 3 и Baldur's Gate 3. Скорее всего, оба сотрудника BIS приступят к работе над постапокалипсической игрой The Fall: Last Days of Gaia. Также ходят слухи, что Silver Style ведет переговоры еще с несколькими людьми, имевшими непосредственное отношение к созданию линейки игр Fallout.

КОРОТКО



JoWooD Productions приобрела лицензию на создание игр по двум популярным телесериалам. Первый из них — "Звездные врата" (Stargate SG-1), и игра по его мотивам увидит свет уже в 2005 году. Название второго сериала держится в секрете.

CDV Software объявила дату выхода BREED. Американский релиз состоится 23 марта (искренне хочется верить). Интересно, что в этот же день выходит монументальный FarCry.

Sports Interactive анонсировала два новых спортивных симулятора — Eastside Hockey Manager и Football Manager 2005. Последний, по заверениям разработчиков, является ничем иным, как переименованным Championship Manager. Также компания объявила конкурс на лучший логотип для Football Manager.

Немецкая студия Joylabs анонсировала создание нового шутера Das Reich 2005. Сюжет игры будет тесно переплетаться с книгой Филиппа К. Дика (Philip K.Dick) "Человек в высоком замке" (The Man in the High Castle). Релиз запланирован на 2005 год.

По сообщению американского журнала "PC Gamer", Eidos планирует перенести один из своих самых популярных проектов Thief на широкий экран. На главную роль в фильме по мотивам серии игр пророчат Тоби Магвайера (Tobey Maguire), а сценаристом киноленты скорее всего станет Марк Гордон (Mark Gordon). Напомним, что Eidos также планирует экранизировать такие игры, как Deus Ex, Hitman и Fear Effect.

Valve Software объявила о переносе дат релизов Half-Life 2 и Vampire: The Masquerade — Bloodlines. По заверениям PR-менеджера компании, Valve собирается завершить работы над Half-Life уже этим летом, а вот Vampire: The Masquerade — Bloodlines появится в продаже не раньше весны 2005 года.

Компания "Новый Диск" заключила контракт с немецкой студией Master Creating на издание в России, странах СНГ и Балтии киберпанк-RPG Restricted Area. Игра будет полностью переведена на русский язык и поступит в продажу как в подарочной упаковке, так и в jewel-версии. Ориентировочная дата выхода — апрель 2004 года.

Sony Online Entertainment решила модернизировать графическую составляющую глобальной многопользовательской игры EverQuest. Самое время, учитывая, что игре уже "стукнуло" пять лет. Разработчики обещают реализовать полную поддержку DirectX9 и видеокарт на основе чипсетов nVidia. Кроме того, специально для владельцев EverQuest будет предложена скидка на видеокарты от nVidia в размере до 75 USD.

SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT

ИНТЕРВЬЮ

КАЗАКИ 2: Наполеоновские войны 06
AXLE RAGE 12
VIVISECTOR: Beast Inside 16
МОР. УТОПИЯ 21
METALHEART 24

ПРЕВЬЮ

FAR CRY 28
FABLE 31
THE MOVIES 33
DRAKE OF THE 99 DRAGONS 34
MEDAL OF HONOR: Pacific Assault 36
SACRED 38

ОБЗОР

WARS & WARRIORS: Joan of Arc 40
X2: The Threat 42
DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS 45
ЗЛАТОГОРЬЕ 2: Холодные небеса 48
CRAZY TAXI 3: High Roller 50
CHICAGO 1930 52
VIETCONG: Fist Alpha 54
DELTA FORCE: Black Hawk Down 55
FALLOUT: Brotherhood of Steel 58
BALDUR'S GATE: Dark Alliance II 60
SONIC HEROES 62

ДРУГИЕ МИРЫ

STAR WARS: Galaxies - An Empire Divided 64
ANARCHY ONLINE: Shadowlands 68

HARDWARE 70

КИБЕРСПОРТ 78

ИГРЫ ИЗНУТРИ 82

ЗОЛОТОЙ ФОНД

ODDWORLD 86

АНИМЕ 88

ВИДЕО 92

МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО
ПАВЕЛ ЛОГИНОВ

КАЗАКИ 2: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

Поход в GSC мы ожидали с нетерпением. Еще бы, предстояла встреча с одним из наиболее ожидаемых стратегических проектов 2004 года. "Казаки" в свое время совершили своеобразную революцию в жанре, и, естественно, на "Казаков 2" возлагаются просто огромные надежды.

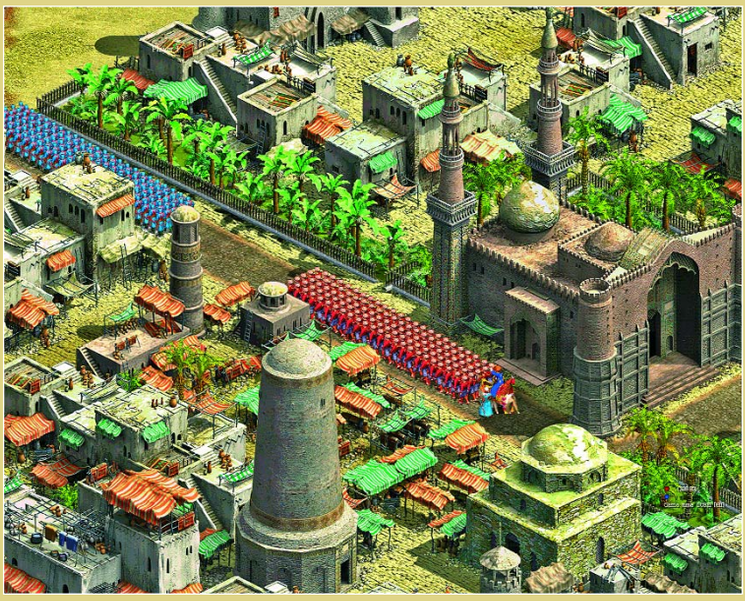
Все прочитанные интервью, все просмотренные скриншоты, вся собранная информация так и не подготовили нас к тому, что мы увидели. Казалось, что чего-либо принципиально нового за такой короткий срок сделать нельзя, остается только потихоньку эволюционировать. Однако пути разработчиков неисповедимы. GSC решила остановиться на историческом периоде, который был практически обойден вниманием игровой индустрии. Нам готовят множество сюрпризов и новинок, вносящих кардинальные изменения в классический геймплей первой части. Все это обещает очередной заслуженный успех.

Если во всех рецензиях на первых "Казаков" основные параллели проводились с серией Age of Empires, то сейчас ситуация изменилась. На старте одиночной кампании нас ожидает карта Европы, поделенная на сектора. "Total War!", — скажите вы. Возможно, но лишь до тех пор, пока не начинается бой на локальной карте.

Первое, что поражает взор в начале разворачивающейся битвы, — это графика. Уже на данном этапе разработки все выглядит "на отлично". Трехмерный ландшафт радует реалистичной цветовой палитрой и качественной прорисовкой объектов. Поселки — действительно поселки, живущие своей собственной пасторальной жизнью, а города — уже целые комплексы, над взятием которых придется основательно поломать голову.

Вот по дороге маршируют отряды спрайтовых юнитов. Кто сказал, что спрайты — это вчерашний день? Не верьте! Анимация выполнена настолько качественно, что возникает даже своеобразный "эффект присутствия". Вот отряды сворачивают с дороги, под барабанную дробь выстраиваются в боевые порядки, пушкари уже прочищают жерла пушек — сейчас все начнется.

Первые пушечные выстрелы, через секунду дым накрывает поле битвы, а вперед уже выдвигаются стрелки и дают залп. Из-за дыма практически ничего не видно, однако через пару секунд он постепенно рассеивается и настает черед пехоты и кавалерии. Тыловая атака кавалерии как всегда эффективна, бой выигран, сектор отвоеван.



Евгений "GEC" Григорович, младший брат Сергея "GSC" Григоровича. Работает уже 2,5 года (пришел на фирму в возрасте 15 лет), как раз тогда заканчивали первый адд-он к "Казакам". Сразу же приступил к тестированию игры, параллельно стал разбираться с механикой движка, принимал участие в разработке концепции геймплея "Завоевание Америки" и отработке баланса. Занимал должность помощника продюсера. Далее работал над адд-онами "Казаки: Снова Война" и "Завоевание Америки: В Поисках Эльдорадо". Теперь же принимает активное участие в создании "Казаков 2". Сначала вместе с Сергеем Григоровичем разрабатывал концепцию игры (что, как признается Евгений, было самой интересной частью работы). В данный момент занимает должность руководителя проекта. Самым сложным в работе, по мнению Евгения, является: "Оставлять хоть немного времени на жизнь, иначе работа поглотит тебя на годы".

Re:PLAY: Добрый день, представьтесь, пожалуйста.

GSC: Евгений Константинович Григорович, руководитель проекта "Казаки 2: Наполеоновские Войны".

/На 24-дюймовом ЖК-мониторе загружается ролик, демонстрирующий игровой процесс/.

Сейчас я продемонстрирую геймплей. В сражениях сможет принимать участие до 64 тысяч юнитов, но обычно все будет решаться меньшими силами. У каждой страны юниты свои. Фузилер в Англии не такой, как во Франции или в Австрии. Как можно видеть на картинках, войска абсолютно уникальны.

Re:PLAY: Только на картинках или будут иметь место реальные отличия в бою?

GSC: Характеристики отрядов также отличаются. Каждая нация имеет свою специфику. Так, у Англии, например, мораль войск с самого начала намного выше, чем у соперниц.

В игре будут использоваться видеоролики, специально отснятые нами на исторических реконструкциях Бородинской битвы и перехода Немана. То есть при атаке кавалерии в углу экрана будет демонстрироваться короткий ролик с записью атаки кавалерии. Строй приготовился стрелять — и на видео мы видим, как строй готовиться стрелять.

Но вернемся к происходящему. У всех войск есть показатели морали и усталости. Сейчас отряд идет — он устает. Реально солдаты могут пройти приблизительно такое расстояние /показывает расстояние порядка трети экрана/, после чего они совершенно устанут. Потом они, конечно, могут двигаться дальше, но при этом будут сильно терять в морали. В принципе, желательно перемещать отряды на небольшие расстояния, насколько позволяет показатель усталости. Эта особенность делает игру более пошаговой.

Re:PLAY: Скажите, можно ли в течение игры повысить параметры усталости и морали?

GSC: Разумеется, да. Они зависят от опыта отряда и количества убитых им противников.

Re:PLAY: То есть мы получаем своеобразный ролевой элемент?

GSC: Можно сказать и так, поскольку с увеличением опыта также растут наносимые в рукопашном бою повреждения.

/Евгений переключает наше внимание на монитор. На экране строй гренадеров с успехом разгоняет превосходящие силы противника/.

Вот, взгляните, гренадеры — отборные войска, эдакие звери под два метра роста каждый, незаменимы в рукопашном бою. /Улыбается/.

Re:PLAY: А что происходит с теми войсками, мораль которых падает настолько, что они начинают спасаться бегством?

GSC: Строй распадается полностью, теряет все показатели опыта. Например, у отряда были высокие показатели: плюс 20 к атаке, более 300 поверженных противников в активе. Если отряд бежит, он теряет все эти бонусы. Юниты отступают на базу, после чего их можно будет снова собрать в строй. Однако в этом случае, если на поле боя, к примеру, стоит восемь отрядов, то когда солдаты разбегутся, на базе можно будет сразу собрать лишь четыре отряда и дать второй бой.

Re:PLAY: В результате происходящее становится намного ближе к историческим реалиям? Вызывает легкое раздражение, когда в стратегиях игровые потери составляют 80—90 процентов, что в 3-4 раза превышает реальные показатели.

GSC: Есть такое. Теперь не нужно уничтожать врага полностью. Необходимо всего лишь спугнуть его, убить процентов 20, выгнать врага с горки и занять ее. После чего, например, передислоцировать туда пушки.

Re:PLAY: А есть еще способы восстановления морали?

GSC: Строй выстрелил, нанес повреждение — мораль выросла. При рукопашной мораль пополняется с каждым ударом. Возможна ситуация, когда отряд под нашим командованием выстрелом с далекого расстояния никого не убьет, но после трех таких залпов вражеский строй может разбежаться, элементарно испугавшись.

Re:PLAY: 64 тысячи юнитов — очень значительное число для RTS. Что будет сделано для упрощения управления?

GSC: Строй станет основой игры. Перемещение теперь не просто Ctrl+A — и вперед. Если выделить юниты и послать в атаку, они пройдут совсем

Исторические сражения

Вниманию игрока будут представлены 6 наиболее значимых исторических сражений времен наполеоновских войн: Ульмская операция, Аустерлиц, сражение при Пройсиш-Эйлау, сражение при Асперне-Эсслинге, Ваграм, Египетская операция.

Исторические личности

Под нашим руководством начнут славный путь полководцев такие легендарные личности, как Гебхард Леберехт фон Блюхер, Луи Николя Даву, Фридрих Вильгельм III, Жан Ланн, Иоахим Мюрат, Уильям Питт Младший, Петр Иванович Багратион, Левин-Август Теофил Беннигсен, Михаил Илларионович Кутузов. Начиная игру в звании лейтенанта, каждый из них имеет возможность дослужиться до чина генерала, собирая все более многочисленные армии и участвуя во все более грандиозных сражениях.

Экономическая система

В "Казаках 2" игрок будет повелевать империями. Он сможет управлять городами и поселками, развивать их и, естественно, сражаться за них. Города и провинции полны жизни и имеют собственную самодостаточную экономическую систему. Дороги являются торговыми путями между населенными пунктами. Таким образом, игрок сможет не только победить в сражении, но и отрезать столицу от месторождений ресурсов, торговых путей, осуществлять экономическую блокаду и т.д.

Использование режима масштабирования

С увеличением количества юнитов до 64000 разработчиками был реализован и более удобный способ управления большими группами войск. Возможность взглянуть на поле боя с высоты птичьего полета и отдавать приказания, наблюдая за всем происходящим, является наиболее удачным решением этой проблемы.

Многопользовательский режим

Сетевая игра "Казаков 2" будет представлена двумя режимами: классическим deathmatch на случайно сгенерированной карте и "Баталиями". Данный режим представляет собой реставрацию реальных исторических сражений с возможностью изменить уже свершившийся ход событий.

небольшое расстояние, потом пройдут еще немного, и в результате их мораль упадет до нуля. Один залп — и все отряды разбегутся.

Кроме того, не все 64 тысячи юнитов будут присутствовать на экране одновременно. В сражении, как правило, примут участие максимум две, две с половиной тысячи.

Re:PLAY: Все ли отряды перемещаются строем?

GSC: Есть юниты, которые не собираются в строй, — те же егеря. Это почти снайперы, они бегают отрядами по 15 человек и предназначены, например, для убийства пушкарей. Вот, скажем, пушка, при ней есть обслуга в количестве четырех человек. Можно убить одного из них, и пушка станет нефункциональной. Добейте остальных, и теперь ее можно захватить.

Re:PLAY: Ну, а если подобная неприятность происходит с собственной артиллерией?

GSC: В случае убийства обслуги, можно пополнить ее из своих рядов. Обычный фузилер переодевается в форму пушкаря и становится к лафету.

Re:PLAY: Насколько велико будет разнообразие боевых единиц?

GSC: Будет множество типов юнитов. Возьмем, к примеру, кавалерию. Только у Франции ее восемь видов: егеря, драгуны, гусары, уланы, карабинеры, кирасиры и прочие. Кавалерия делится на легкую и тяжелую. Тяжелая наносит больше повреждений и сильнее деморализирует врага. Но при этом перемещается на меньшие расстояния и быстрее устает. Легкая кавалерия наносит меньше повреждений, зато может с ходу преодолеть большее расстояние.

Re:PLAY: Скажите, зависит ли нанесенный урон от типа построения и стороны, с которой будет нанесен удар?

GSC: Есть такая штука, как stand ground, — строй окопался, он получает значительные бонусы к атаке и защите (приблизительно +40 к защите). Если ударить по строю с фронта, то все бонусы работают. Если с флангов — работает лишь половина бонусов к защите. При атаке с тыла бонусы не задействованы. В такой ситуации выгоднее вывести строй из stand ground и развернуться для боя.

Re:PLAY: А будет ли флот, так запомнившийся нам по первой игре?

GSC: Флота как такового нет. Лишь в одиночной игре дается фрегат, которым можно будет полностью управлять.

Re:PLAY: Что касается обещанной системы дорог, какие новшества она привнесет в игровой процесс?

GSC: Вот дороги. /Показывает на экран/. Отряды идут по ним и при этом не устают. Карта большая, и перемещать войска стоит только по дорогам. Иначе строй дойдет вообще без морали, и нужно будет стоять на месте минуты три-четыре, чтобы он ее пополнил. Соответственно, в игре появился еще такой элемент, как захват ключевых дорог, мостов. Вовремя занятый мост теперь решает очень многое.

Re:PLAY: Насколько будет велик простор для действий в пределах кампании? Если с Россией или Францией еще есть варианты развития событий, то существует ли, например, возможность завоевать Египтом всю Европу?

GSC: Легко! Никакой привязки к истории нет, просто территория поделена более или менее согласно ситуации той эпохи. А дальше игрок волен делать, что хочет.

Re:PLAY: Насколько известно, в игровом процессе активное участие будут принимать генералы. Не могли бы вы остановиться на этом аспекте поподробнее?

GSC: Продемонстрирую на примере. /Переходит в режим глобальной карты/. Вот Россия, мы выбираем генерала. Он имеет в своем подчинении армию. У генерала есть такой показатель, как опыт, который зависит от сражений, а именно — от их количества и эффективности. Если он разгонит десять отрядов, не потеряв ни одного, он сразу получит новый чин. Лейтенант, капитан, майор, маршал и прочие — все они отличаются тем, какое количество войск смогут за собой повести.

Re:PLAY: Из чего будет состоять одиночная игра?

GSC: Грубо говоря, сингл будет состоять из двух отдельных игр. Одна — глобальная карта, как в Total War, вторая — это непосредственно бои на локальных картах.

Мы напали на вражеский сектор, здесь все села принадлежат неприятелю, поэтому я должен либо захватить их все, либо выполнить условия карты (в данном случае захватить четыре села, добывающих еду), либо разогнать все отряды противника. Перед каждой миссией будет брифинг.

Также в игре будет присутствовать система дипломатии. Все страны могут воевать между собой, а могут заключать союзы. К примеру, заключение non aggression pact приведет к тому, что в течение десяти ходов на нас не нападают. Мы предлагаем ему откуп, а он может согласиться, а может не согласиться. Или request for passage — мы просим предоставить возможность пройти по территории соперника. Поскольку секторов не так уж и много, то существует вариант, что нам нужно будет попасть в какой-то сектор, удаленный от собственных границ. То есть теоретически мы должны отвоевать

БИТВЫ

Ульм — 17 октября 1805 года. 80-тысячная Великая армия Наполеона вынудила капитулировать 29-тысячную австрийскую армию Мака.

Аустерлиц — 2 декабря 1805 года. Великая армия (73000 солдат, 139 орудий) разбила союзную русско-австрийскую армию (85000 солдат, 278 орудий), которой номинально командовал Кутузов, а в действительности российский император Александр и император Священной Римской Империи Франц. Потери французов составили 9000, союзников — 27000.

Прейсиш-Эйлау — 7?8 февраля 1807 года. Великая армия под командованием Наполеона (75000 солдат, 210 орудий) и русская армия генерала Беннигсена (75000 солдат, 460 орудий) сошлись в кровопролитном бою. Французы потеряли около 25000, русские — около 15000. Обе стороны объявили себя победившими.

Асперн (Эслинг) — 21?22 мая 1809 года. Австрийская армия эрцгерцога Карла (99000 солдат, 264 орудия) отбросила части Великой армии (66000 солдат, 150 орудий). Австрийцы потеряли 23000, французы — 21000.

Ваграм — 5?6 июля 1809 года. Великая армия (170000 солдат, 500 орудий) одержала победу над австрийцами под командованием эрцгерцога Карла (146000 солдат, 450 орудий). Битва была кровопролитной для обеих сторон, французы потеряли 32000, австрийцы — 40000.

Битва у Пирамид — 21 июля 1798 года. 23-тысячная Египетская армия Бонапарта отбросила армию мамелюков под командованием Мурад-бея. Данные о численности армии мамелюков колеблются от 21000 до 60000. Французы потеряли 300 солдат, египтяне — около 5000.

проход, но воевать не можем, поскольку там находится сильный генерал. В таком случае мы подписываем с ним договор и теперь беспрепятственно проходим через его территорию.

Также можно будет заключить альянс. Как правило, в начале игры сильные страны подписывают между собой альянсы и защищают территорию союзника. То есть если напасть вот на этот сектор /выполняет определенные манипуляции на глобальной карте/, — Австрию, то Пруссия как союзник придет ей на помощь.

Re:PLAY: То есть одновременно в бою сможет участвовать до трех стран?

GSC: Нет. Одновременно на одной территории сможет стоять только один генерал. Либо два, если они будут воевать.

Re:PLAY: А можно несколько поподробнее остановиться на одиночной игре? В принципе, информация об этой части игрового процесса пока практически неизвестна.

GSC: Будет захват Европы, есть и определенные задания на глобальной карте. Например, Франция просит нас срочно захватить Альпы (там сейчас хозяйничают англичане), а за это она заключает с нами альянс. Мы говорим OK, выполняем задание — получаем обещанное. Или, например, саботаж — перед захватом хорошо защищенного сектора вы отравляете источники питьевой воды, тем самым уменьшаете число населения, подрываете пару фортов, и только теперь стоит начинать собственно военные действия.

Возможны даже варианты, когда страну зажимают до размеров одного сектора, но она продолжает развиваться и потом снова начинает вести активные военные действия.

Re:PLAY: Чувствуется, что вы очень сильно прониклись идеями Total War?

GSC: В принципе, да. Мы считаем, что просто миссии — это достаточно скучно и однообразно.

Re:PLAY: Скажите, будут ли в игре ограничены боеприпасы отдельных отрядов?

GSC: Есть глобальные ресурсы, которые переносятся на локальную карту. Вот, к примеру, сейчас у нас 8900 угля, этого хватит, чтобы сделать строем три залпа, то есть практически ничего. Пополнение запасов производится на локальной карте путем захвата поселений или выполнения заданий.

Re:PLAY: Насколько разрушаемыми станут здания?

GSC: Город не является целью разрушения, скорее, целью захвата. Хотя, разумеется, сами здания можно будет разрушить, но это весьма дорого обойдется игроку.

Re:PLAY: В игровой прессе сообщалось, что местность, на которой будут происходить события игры, будет максимально приближаться к реальному ландшафту. Хотелось бы узнать, проводились ли выезды на местность a-la S.T.A.L.K.E.R.?

GSC: Максимально приближаться — это значит, что есть, скажем, реальные города начала 19-го века с характерной для того времени архитектурой, есть реки, горы. И, грубо говоря, в основе такая же карта. То есть приблизительно то же расположение и топография.

Re:PLAY: А какие элементы ландшафта более активно влияют на игровой процесс?

GSC: Лес, например. Каждое дерево имеет свой радиус и защищает от пуль. Как результат, вести огонь из лесу намного более эффективно, тогда как палить по лесу почти бесполезно.

Re:PLAY: То есть для юнита, который стреляет из лесу, деревья не помеха?

GSC: Когда у него есть метров пятьдесят, он может прицелиться между деревьев и выстрелить. А юниты, которые ведут огонь по врагу, находящемуся в лесу, практически не попадают.

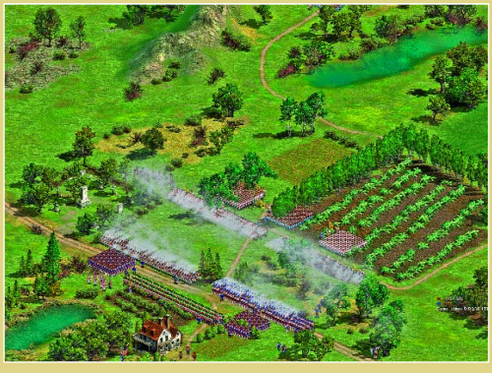
Re:PLAY: А кроме леса? Говорили что-то о болотах…

GSC: Они обязательно будут. Болота ограничивают в передвижении кавалерию и артиллерию, а остальные юниты передвигаются в два раза медленнее. Но самое интересное то, что по болоту не скачут ядра. В принципе, основной урон от артиллерийского попадания, как правило, вызван не самим взрывом, а его производной в виде катящегося и отскакивающего ядра. И это будет с точностью воссоздано в игре. А в случае с болотом ядро долетело, упало и все.

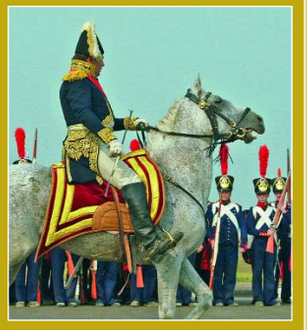
Re:PLAY: И еще сразу вопрос относительно зимы. Исторические реалии таковы, что много сражений проходило в зимний период.

GSC: Зимы практически нет. Будет всего лишь пара "снежных" баталий, например Аустерлиц.

Re:PLAY: Скажите, насколько изменилась концепция игры?



ЭПОХА НАПОЛЕОНОВСКИХ ВОЙН



1792 год
Франция объявила войну Австрии и Пруссии. Через год власть во Франции перешла к Наполеону Бонапарту.

1796 год
Наполеон возглавил французские войска в сражении против Австрии, проходившем на территории Италии. Его солдаты захватили город Милан. Франция получила контроль над северной Италией.

1797 год
Тщательно подготовившись, Наполеон вторгся в Австрию, армия которой на тот момент состояла из плохо подготовленных солдат. Он захватил земли возле реки Рейн. После Наполеон взял под свой контроль Бельгию.

1798 год
Поход Наполеона на Средний Восток, где он завоевал Египет и Сирию. Первого августа в сражении на Ниле английский адмирал Горацио Нельсон уничтожил французский флот.

1799 год
Наполеон вернулся во Францию и, захватив власть, провозгласил себя первым консулом.

1800 год
Вторжение в Италию. Победив австрийские войска, Наполеон заключил мир с этими странами.

1802 год
Наполеон стал первым консулом. Война с Англией закончилась, и был заключен мир на десять лет. Наполеон сконцентрировал свои силы во Франции и подавил освободительное движение "левых", борющихся за продолжение дела Французской Революции.

1803 год
Англия объявила войну Франции. С этого времени начались Наполеоновские войны. Консул приготовился захватить Англию при помощи флота в 2 тысячи кораблей.

1804 год
2 декабря Папа Римский прибыл в Париж на встречу с Наполеоном. В этот же день в Даймонском соборе состоялась коронация Наполеона Бонапарта.

1805 год
Наполеон провозгласил себя королем Италии. Австрия, Россия и Англия вступили в союз против Франции. Рядом с берегами Испании при Трафальгаре английский флот потерпел поражение от французского. Но 2 декабря в сражении при Аустерлице Наполеон был побежден объединенными силами России и Австрии.

1809 год
Наполеон заключил мир с Австрией. Английские войска вошли в Испанию. Император не смог предотвратить это вторжение.

1812 год
С Великой армией (около 500000 человек) Наполеон вторгся в Россию и стал прорываться к Москве. Однако сильные морозы заставили его отступить. Большая часть солдат армии Наполеона погибла либо в сражениях, либо от холода и голода. Вернулось около 45000 человек.

1813 год
Пруссия, Россия, Англия, Австрия и Швеция объединились против Франции. Наполеон проиграл в битве при Ляйпциге (16?19 октября).

1814 год
Наполеон был свергнут и сослан на остров Эльба.

1815 год
Наполеон, вырвавшись из заточения, вернулся во Францию и вновь собрал армию. 18 июня он потерпел поражение в битве при Ватерлоо. Через 100 дней Наполеон был сослан на остров Святой Елены.

1821 год
5 мая император Наполеон Бонапарт умер на острове Святой Елены. Множество экспертов считают, что он был отравлен. Проведенные исследования доказывают, что в его комнате обнаружен мышьяк. Существует версия, что яд был подсыпан Бонапарту во время обеда. Перед смертью Наполеон жаловался на боль в печени и желудке.

1840 год
В этом году прах Наполеона I был перевезен с острова Святой Елены во Францию.

GSC: Полностью. Юниты всех противоборствующих сторон подобны, то есть все ходят с ружьем и все имеют штыковую атаку. Поэтому нет возможности сделать такой же геймплей, как в Казаках или WarCraft, где каждый тип юнитов уникален. Не будет такого, что солдаты одной державы сильны врукопашную, другой — хорошо стреляют, у третьей их просто очень много и только солдаты четвертой могут носить гранаты. Теперь огромную роль играет именно тактика ведения боя. Баланс сделан так, что можно тремя строями разогнать шесть строев противника при правильной игре.

Re:PLAY: После наблюдения за происходящим на экране на протяжении продолжительного времени напрашивается достаточно закономерный вывод — все больше создается атмосфера некой "пошаговости"…

GSC: Игра и есть практически пошаговая (рассчитана на людей, которые не любят "рашево" кликать мышкой).

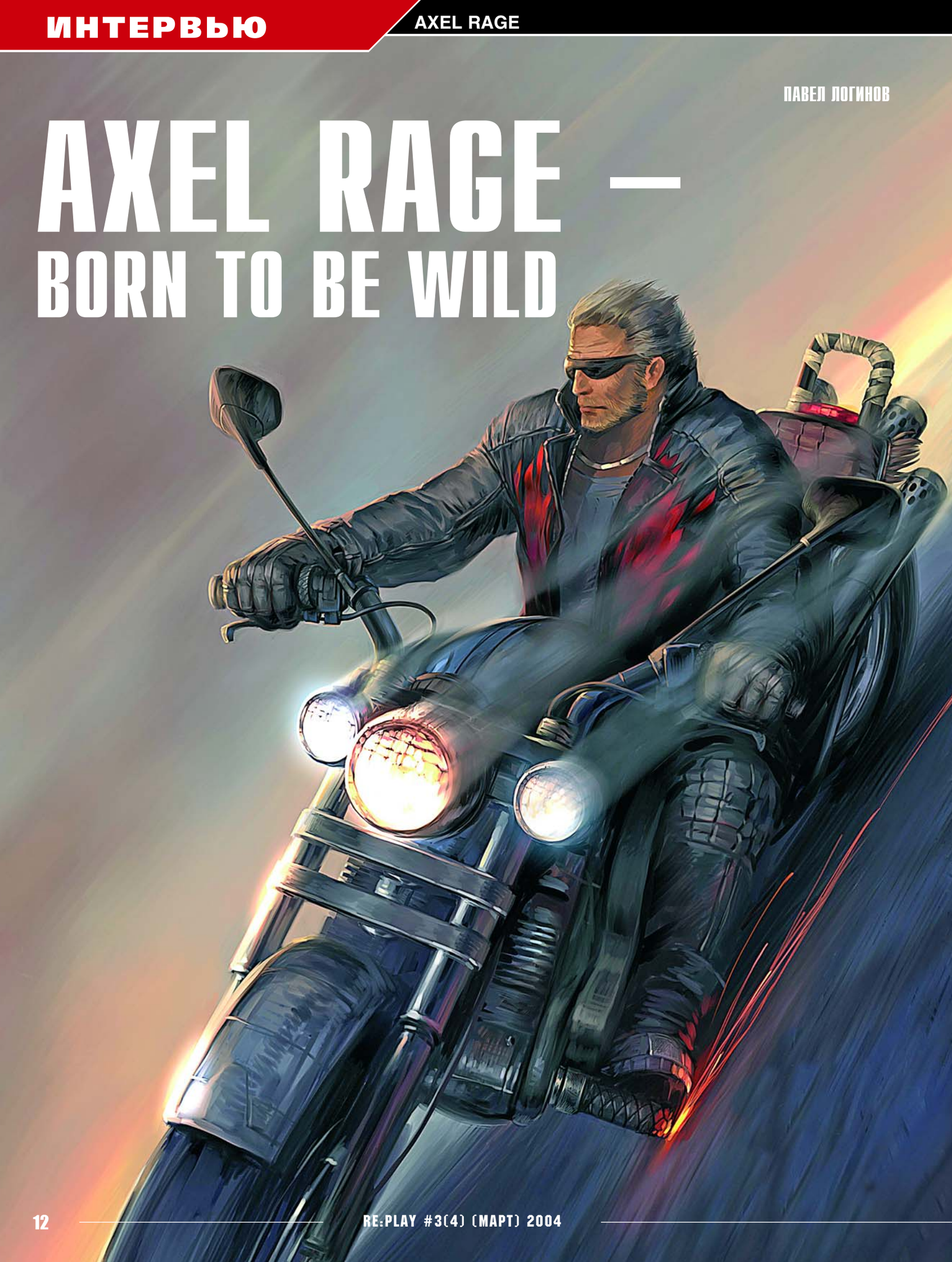
Re:PLAY: И напоследок, скажите, какую из стратегических игр, выходящих в 2004 году, кроме Казаков 2, вы ждете больше всего?

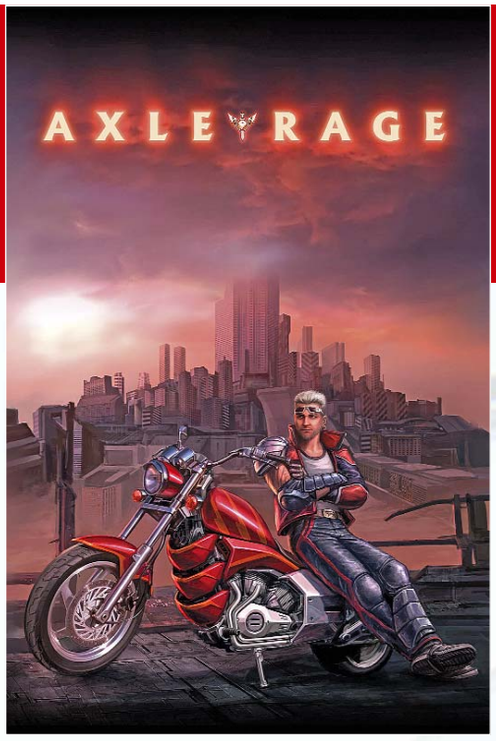
GSC: Казаков не жду. И вообще, ненавижу компьютерные игры. И играть не люблю. /Смеется/.

Однако время пролетает незаметно, и вот уже дверь офиса GSC закрылась за спиной. Разумеется, проект еще не готов, и та игра, которую в один прекрасный день можно будет достать из блестящей коробки с надписью "Казаки 2: Наполеоновские войны", будет несколько отличаться от увиденного нами. Разумеется, многое будет зависеть от игрового баланса, который разработчики сочтут оптимальным и оставят в качестве финального решения. Есть еще дюжина всяческих "разумеется", которые не дают нам права расклеивать на бортах новостроя бирки с броскими надписями. Но большинство из того, что уже существует, наверняка не претерпит слишком существенных изменений. И, кажется, нас действительно ждет замечательная игра, которая достаточно кардинально отличается по специфике геймплея, но при этом остается достойным продолжением первой части. Более неторопливая и степенная, еще более красивая и массовая. Но что самое замечательное, эта игра никогда не станет позиционироваться как "убийца _____" (нужное вписать в зависимости от личных предпочтений и ситуации в игростроении), ибо творение киевской компании GSC уже давно стало отдельной вехой в развитии стратегического жанра. За что наш с вами им низкий поклон. А в ожидании свежих вестей с полей сражений начала девятнадцатого века, с которыми мы вас еще обязательно ознакомим, позвольте откланяться. На столе призывно манит обложкой недавно попавший в руки труд Карла фон-Клаузевица "1812 год" издания 1937 года. В ожидании выхода "Наполеоновских войн" попробуем взглянуть на историю того периода глазами ее очевидца.

ПАВЕЛ ЛОГИНОВ

AXEL RAGE — BORN TO BE WILD





Выполняя обещания, данные в предыдущем номере, мы продолжаем знакомить вас с играми, которые в данный момент находятся в разработке у московской студии "Акелла". Мы расскажем вам об уникальном проекте Axle Rage. Почему уникальном? Ну, хотя бы потому, что…

Во-первых, это первый на территории СНГ полностью кросс-платформенный проект (игра создается и для PlayStation 2, и для PC). Можно, конечно, вспомнить "Пиратов Карибского моря", однако изначально ПКМ разрабатывались для ПК. В случае же с Axle Rage версия для PS2 является приоритетной.

Во-вторых, это, опять же, первая игра на территории СНГ, для создания которой "Акелла" специально лицензировала RenderWare от Criterion Software — лучший движок в своем классе.

Разработка Axle Rage стартовала в августе 2002 года. Вернее, именно эту дату в "Акелле" принято считать "точкой отсчета" — тогда было получено разрешение от Sony Computer Entertainment Europe. Процесс создания игры оказался невероятно трудоемким. В первую очередь из-за того, что "Акелла" фактически стала первой компанией в бывшем Советском Союзе, которая взялась за разработку проекта под PlayStation 2. Опыта производства игр для этой системы не было — все приходилось осваивать самим. Сейчас, когда все системы отлажены, Axle Rage выходит на финишную прямую. Более того, работа над игрой проложила дорогу для последующих кроссплатформенных проектов "Акеллы", один из которых уже куется в недрах компании.

Попробуем же разложить по полочкам всю доступную на сегодняшний день информацию об этом неординарном проекте. Поскольку игра находится еще на весьма ранней стадии разработки, то все нижеприведенные факты являются предварительными и могут изменяться.

Одним из главных элементов игрового процесса Axel Rage станет мотоцикл — основное средство передвижения главного героя, Акселя (Axel). Кроме того, оседлав стального коня, можно и нужно будет устранять оппонентов. Основные опасения вызывала реализация в игре сего двухколесного средства передвижения. Все мы помним, что основной проблемой при разработке GTA: Vice City, который также создавался на базе RenderWare, были именно байки. Однако стоило мне увидеть Axle Rage "вживую", как все тревоги моментально улетучились. Байки передвигаются отлично: все виражи, развороты, специальные приемы выглядят очень реалистично, и уже сейчас можно констатировать превосходство Axel Rage в этом элементе над GTA.

Кроме того, разработчики подарят нам город — гигантский мегаполис Нейлсдейл (Nailsdale), живущий своей жизнью. И не нужно ассоциаций с Vice City. Нейлсдейл — явление абсолютно уникальное. Здесь в перспективе будут сосуществовать полуразрушенные дома 30-х годов XX века, футуристические небоскребы и монументальные сооружения. Как видите, архитектура обещает быть очень разнообразной. Нейлсдейл уже давно превратился в арену для "разборок" многочисленных преступных группировок. Здесь нет ни мэров, ни правительств. Городом правят насилие, деньги и наркотики. Две противоборствующие фракции, контролирующие Нейлсдейл, стараются установить свои порядки. Несмотря на активное соперничество, играют они по единым правилам — для сильных мира Нейлсдейл человеческая жизнь не стоит и ломаного гроша.

В игре планируется реализовать интерактивный окружающий мир: бьющиеся стекла, коробки, мотоциклы, машины… люди. Представьте себе погоню по улицам города, резкий вираж на повороте, байкер вылетает из седла, мотоцикл шарахает по телефонной будке, разбивает ее, давит пару зазевавшихся пешеходов. Аксель поднимается после не менее головокружительного полета и направляется к распростертому на земле объекту погони…

Будет присутствовать и тщательно проработанная система боя. Аксель способен нанести как простой удар рукой или ногой, так и провести серию комбинированных ударов. Если вернуться к описанному выше эпизоду с преследованием, поединок будет выглядеть следующим образом: после серии ударов и проведенного комбо-удара ваш противник отлетает на пару метров. В этот момент камера меняет ракурс и в замедленном режиме начинает плавно вращаться вокруг надоедливого недруга. Разработчики планируют сделать боевые сцены максимально кинематографичными, камера будет выбирать наиболее эффектные ракурсы и при этом не осложнять жизнь игроку. Надоело драться врукопашную? Всегда можно достать нож, кастет, дубинку или, если уж совсем прижмет, пистолет и ускорить процесс.

В игре будет также реализована принципиально новая система боя на мотоциклах — мотобой. Ключевой особенностью мотобоев является система синхронизации скорости, позволяющая вести бой, одновременно двигаясь параллельными курсами с супостатом. Обещают также интуитивную систему управления, которая призвана сделать поединки на высоких скоростях максимально удобными и позволить сконцентрироваться на усмирении оппонента, а не на борьбе с кнопками геймпада или клавиатуры. Во время мотобоя можно будет использовать различные виды оружия, и, что вполне логично, игрок будет иметь возможность выбить противника из седла. Сражаться можно и с двумя, и с тремя оппонентами. Но основной упор делается все же на дуэлях, позволяющих более эффектно продемонстрировать свое мастерство.

Очень сложно на основе увиденных в Москве материалов сказать наверняка, каким же в результате получится проект "Акеллы". Некоторые элементы (например, мотобой) уже сейчас выглядят впечатляюще и вызывают настойчивое желание схватиться за геймпад. Реализацию города на данном этапе оценить нельзя, а ведь именно от нее зависит львиная доля успеха игры — кому понравится ездить по "мертвым" улицам? Также игре необходим сильный сюжет, о котором более подробно читайте в нашем интервью с Андреем Белкиным. А мне кажется что "все у них получится", ведь "Акелла" очень редко разочаровывает игроков.

Re:PLAY: Здравствуйте, представьтесь пожалуйста.

"Акелла": Андрей Белкин, руководитель проекта Axle Rage.

Re:PLAY: Не могли бы вы вкратце рассказать про игру.

"Акелла": Действие происходит в огромном постапокалипсическом мегаполисе. По геймплею это, скорее, fighting с интенсивным использованием рукопашного боя и холодного оружия. Присутствуют также мотоциклетные бои в стиле Road Rash.

Re:PLAY: Будет ли игра по дизайну похожа на GTA?

"Акелла": Будет, но лишь отдаленно. Идея игры другая: если GTA — это криминальный action с огромной степенью свободы, где игрок большую часть времени занят зарабатыванием денег и угоном машин, то в Axle Rage упор делается на сильную сюжетную линию и приключения мотоциклетных банд в городе.

/Андрей производит манипуляции на компьютере, пересаживается за PS2, а на телевизоре тем временем загружается часть уровня/.

Поскольку у нас еще нет нормальной публичной версии, то показать мы можем пока немного.

Re:PLAY: А каков будет порядок релизов для различных платформ?

"Акелла": Скорее всего, сначала выйдет версия для PlayStation 2, поскольку в техническом плане реализация под эту консоль самая сложная, да и геймплей делать труднее. В данный момент мы сосредоточили все силы именно на PS2 версии. Сейчас загрузится небольшая демка, на которой я продемонстрирую кусочек города. Правда, там пока нет скриптов и сюжетной связки — это что-то вроде техно-демо. Полная демо-версия, где уже будет реализован отрывок сюжета, появится где-то в период проведения КРИ.

/Картинка, демонстрируемая на экране, производит неоднозначное впечатление, анимация персонажей выполнена очень хорошо, сам же город пока еще "мертвый"/.

Вот, собственно, байк. Присутствует даже встречное движение. Драку я отдельно покажу на PC.

/Мотоцикл выглядит отлично, предрекаемых проблем с реализацией двухколесного транспорта не наблюдается/.

Re:PLAY: Физика будет аркадная, опять же наподобие GTA?

"Акелла": Да, примерно такая. Обусловлено это особенностями пакета RenderWare. Байк можно будет ставить на козла, делать разные развороты, повороты. Аксель сможет вступать в драки. Я, кстати, сейчас этим и займусь. /Улыбается/. Правда, думаю, нам окажут достойное сопротивление. /Андрей останавливается возле пузатого байкера, слазит с мотоцикла, и начинается драка. Напрашивается сравнение с True Crime, только в Axel Rage все намного лучше/.

Re:PLAY: Финальная версия, естественно, будет намного оживленнее?

"Акелла": Разумеется. Сейчас здесь пусто даже для меня. Просто пока что мы не собирали билд, поэтому из геймплея есть немного. Например, slo-mo: когда мы выполняем в этом режиме комбо-удары, камера выдает дополнительные ракурсы.

/Андрей бросается в погоню за струсившим толстым байкером/.

Удрал! Ну ничего, сейчас догоним. В рукопашном бою нам будут доступны различные приемы. Вот, к примеру, можно провести бросок. /Толстый байкер красиво летит и плюхается на землю/. Так, ладно, сейчас покажу мотобой немножко. Правда он на PC только, пока....

/Андрей запускает PC билд. Картинка здесь заметно лучше: хорошие текстуры, выше интерактивность окружения, более оживленные улицы города. Вот Аксель садится на мотоцикл и пускается в погоню за очередным байкером. Догнав его, Аксель достает дубинку и пытается выбить противника из седла, задача усложняется встречным движением и природным нежеланием оппонента падать/.

Re:PLAY: Сколько моделей мотоциклов будет в игре?

"Акелла": Пока сложно назвать точную цифру. Но будут разные виды байков: спортбайки, чопперы… На определенном этапе игры даже можно будет собрать целый парк мотоциклов, личную коллекцию, так сказать.

Re:PLAY: Можно ли будет заходить в здания?

"Акелла": Да. Причем не только тогда, когда этого требует сюжет. Структура игры такова, что часть действия проходит на дорогах, когда ты дерешься с бандой, а часть — в локациях, когда выполняешь задания.

Сюжетная линия, скорее всего, будет быстро и динамично развиваться: потом не будет возможности вернуться к выполнению задания. Сюжет и

АНДРЕЙ БЕЛКИН

Продюсер, сценарист и главный гейм-дизайнер Axle Rage. Обладатель коллекции хлыстов: от декоративных до самых настоящих, которые используют погонщики верблюдов. Весь арсенал хранится на рабочем столе и чрезвычайно помогает в руководстве процессом разработки. В прошлом — игровой журналист. В "Акелле" работает с 2000 года. Поучаствовав в создании ряда "морских" проектов компании, углубился в близкую ему байкерскую тематику.

С момента основания в 1902 году Уильямом Харли и братьями Девидсон марки Harley-Davidson американцы расценивают ее как национальную гордость. Но широчайшее признание мотоциклы HD получили уже в 1930-х годах. Первым байкером по праву считают человека по имени Кларенс Хол (Clawrence "Pappy" Hoel), организовавшего первый байк-слет в Стурджисе (Sturjis) в 1940 году. Через 50 лет на Стурджисское байк-шоу (Sturjis Bike Rally) съехалось 1000000 человек со всего мира.

В сороковых годах ряды байкеров пополнились за счет ветеранов Второй мировой войны. Именно в это время и был образован всемирно известный клуб Hells Angels Motorcycle Club (те самые Ангелы Ада).

В пятидесятые годы и начале шестидесятых кумирами молодежи были рокабилли-мятежники (их обязательный атрибут — Harley-Davidson). Этот образ был воплощен в кино Марлоном Брандо в фильме "The Wild One" и Джеймсом Дином в "Rebel with a cause". Многие мальчишки того времени, повзрослев, в память о юности купили себе "харлеи".

В конце шестидесятых и в семидесятых годах образ байкера-"харлеиста" был воспет рок-музыкантами и кинорежиссерами эпохи хиппи. Ведь даже легендарные The Beatles назвались так потому, что жуками-битниками называли байкеров. Именно тогда были сняты эпохальные "Easyrider" и "Hells Angels on Wheels". Именно тогда Дженис Джоплин ездила на "Харлее", а Steppenwolf написали свою знаменитую "Born to be Wild". И именно тогда по Америке прокатилась волна криминальных историй, в которых были замешаны байкеры (началось все с инцидента на концерте The Rolling Stones, когда члены Hells Angels застрелили двух зрителей). В этот период произошло слияние байкерского и рок движений: музыканты считали своим долгом приглашать байкеров для охраны концертов, во всех музыкальных журналах появились статьи о байкерах и т.д. "Харлей" стал символом нонконформистской и рок-культуры.

В восьмидесятые и девяностые годы байкерское движение постепенно зашло в тупик.

действие будут более линейными, и далеко не на всех участках игры можно будет просто свободно прокатиться по городу.

Re:PLAY: Такая привязка к сюжету требует его тщательной проработки.

"Акелла": Разумеется. Сюжет мы пока не особо раскрываем, но он вертится вокруг вещества, называемого "миро". Это синтезированный стимулятор ... деятельности человека. Нечто вроде биокомпьютера. Но чаще всего его используют как наркотик. И Аксель — наш главный герой — начинает с того, что втихаря приторговывает миро. Выручка получается неплохая, и Аксель решает расширить бизнес. Однако загвоздка в том, что никто не знает, откуда берется наркотик, и Аксель решает это выяснить. И как только он пытается сунуться, куда его не звали, сразу же вляпывается в большие неприятности. Кстати, миро — не только вещество, вокруг которого вертится сюжет, но и игровой объект тоже. Это субстанция, которая, в принципе, может использоваться как devils gage в Devil May Cry. Она улучшает реакцию героя и позволяет выполнять различные комбо-удары. Вот эта вторая полоска /кивает на монитор/ показывает содержание миро в крови Акселя.

Re:PLAY: Какова продолжительность игры?

"Акелла": Примерно 12-15 часов. Но если вы захотите не просто четко следовать сюжету, а еще и побродить по городу, то, естественно, игра займет больше времени.

Re:PLAY: В играх подобного плана музыка играет далеко не последнюю роль. Не планируете ли вы подключить к написанию саундтрека какую-нибудь известную рок-группу?

"Акелла": Над саундтреком уже ведется активная работа. Пишут несколько команд (на данный момент 3), правда они все не очень известные. Это молодые московские ребята. Кроме того, постоянно появляются какие-то интересные предложения, мы всегда их рассматриваем и готовы к сотрудничеству.

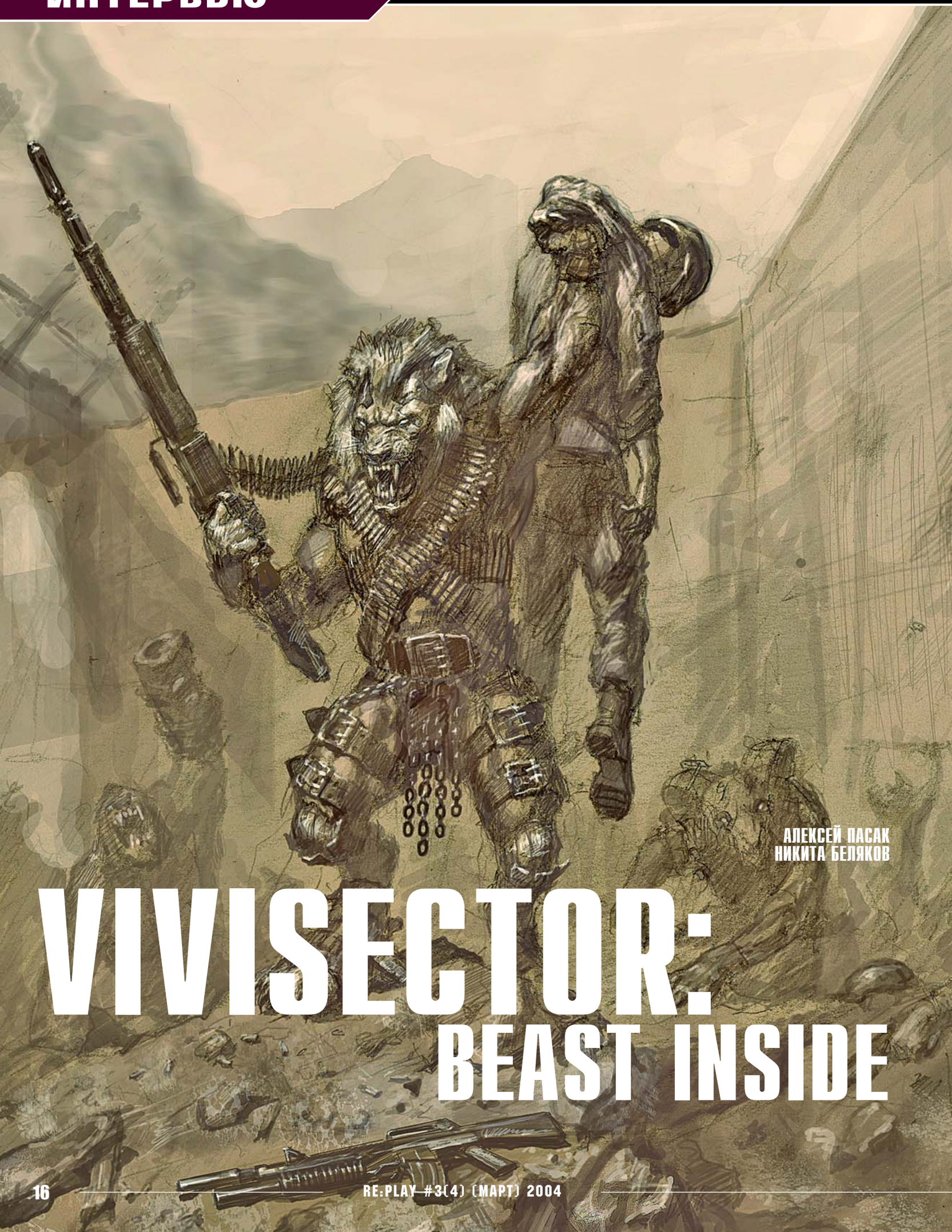
Думаю, звук будет достаточно жесткий — industrial, heavy, nu-metal, rock — и при этом очень разноплановый.

Re:PLAY: Какие будут системные требования?

"Акелла": Так как до релиза еще много времени, то сказать, какая конфигурация компьютера потребуется, задача не из легких. Впрочем, вряд ли что-нибудь заоблачное. Скорее всего, системные требования будут примерно на том же уровне, что и у других игр того же жанра. Примерно на уровне GTA: Vice City.

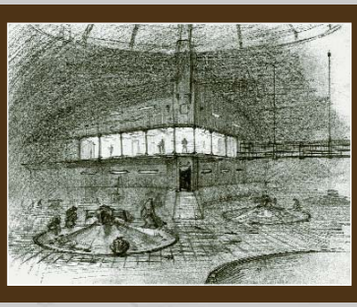
Re:PLAY: Планируется ли реализация многопользовательского режима и на когда намечен релиз?

"Акелла": Мультиплеера не будет. Релиз PS2 версии намечен на конец 2004 — начало 2005 года.



АЛЕКСЕЙ ПАСАК
НИКИТА БЕЛЯКОВ

VIVISECTOR: BEAST INSIDE



Стандартный скептицизм, свойственный беседам "тет-а-тет" с разработчиками, когда можно выведать всю подноготную, заглянуть в бельевые ящики готовящихся игр и проверить содержимое на степень чистоты, после похода в гости к киевской компании Action Forms попросту испарился. Осталось только чувство приятного удивления. Одна из старейших команд украинских игростроителей без голословных заявлений о потрясании основ жанра, заверений в абсолютной эталонности создаваемого и громких обещаний светлого будущего спокойно работает над новым FPS — Vivisector: Beast Inside. Игрой, которая, прежде всего, должна понравиться им самим. Иначе смысл потерянного времени, невосстанавливаемых нервных клеток, приложенных усилий и неравномерно растраченных часов здорового сна будет безвозвратно утерян.

Если счастье заключается в работе, которую любишь, тогда офис Action Forms состоит исключительно из счастливых людей.

Re:PLAY: Представьтесь, пожалуйста, и расскажите нашим читателям о вашей роли в проекте.

И.К.: Игорь Карев, директор компании, занимаюсь в основном руководящей деятельностью.

А.Т.: Александр Тугаенко, ведущий дизайнер уровней в Vivisector, занимаюсь окончательной доработкой уровней, приведением их в состояние, в котором они предстанут в игре.

Re:PLAY: В начале разработки игра носила название Vivisector: Creatures of Dr. Moreau. Позже игровой общественности стало известно о том, что проект сменил название на Vivisector: Beast Inside. После смены названия, наверное, претерпела серьезные изменения и концепция игры? Несмотря на то, что сюжет явно навеян романом Герберта Уэллса "Остров доктора Моро", он уже не будет переплетаться с литературным оригиналом?

А.Т.: Именно так. Действительно, мы многое почерпнули из произведения Герберта Уэллса, но, тем не менее, действие Vivisector будет происходить почти на 100 лет позже, кроме того, наш остров будет гораздо больше того, что описан в книге. /Улыбается/. Поскольку возникли некоторые проблемы с авторскими правами, то сюжет и место действия игры будут иметь довольно незначительное отношение к роману. Так, у нас даже не доктор Моро, а Морхед. Особой связи нет, разве что тема с экспериментами над животными схожа.

Re:PLAY: Почему в начале разработки вы выбрали за основу сюжетной линии именно "Остров доктора Моро"? Это было чем-то обусловлено или идея возникла просто из ниоткуда?

А.Т.: /Улыбается/. Если сказать правду, то после закрытия Duke Nukem: Endangered Species осталось много разных моделей, которые никуда не пошли. И есть у нас директор по разработке Ярослав, который ведает всеми сценариями, он долго думал, как направить все это в верное русло… И у него возникла идея, что имеющиеся у нас модели во многом схожи с монстрами, которые были созданы на острове доктора Моро. После мы не стали зацикливаться на тех образцах, что у нас были, и теперь вы не найдете в игре ни одного создания из тех, что планировались изначально. Вот так все это вылилось в не основанный на предыдущих проектах Vivisector: Beast Inside.

Re:PLAY: То, что Vivisector является FPS, означает, что вы не отходите от своего любимого жанра? Ведь Chasm: The Rift (первая игра в жанре shooter, выпущенная на территории СНГ), серия Carnivores да и нынешний проект — все это поддержание старой традиции компании?

А.Т.: Да, мы всегда были поклонниками FPS и делали только игры, которые нам нравятся. И хотя в настоящем проекте присутствует RPG элемент, мы решили не следовать модным сейчас тенденциям смешения жанров и остались верны канонам старого доброго action.

Re:PLAY: На данный момент сюжетная линия уже полностью готова?

А.Т.:Сценарий меняется и корректируется по сей день. Мы не делали игру под готовый сюжет, система уровней не была жестко привязана к сценарию. Мы отклонялись то в одну, то в другую сторону, что влечет за собой необходимость постоянно изменять сценарий, именно поэтому он обрабатывается до сих пор.

Конечно, основная линия, начальная и финальная точки уже давно определены, но различные отклонения, ввод дополнительных героев, которые могут дать понять игроку, что же происходит на самом деле… Вот, например, когда мы смотрим фильм —

нам все понятно. Хотелось бы и в игре сделать так — не просто банальное прохождение в стиле "убей их всех", а чтобы присутствовал и какой-то интересный сюжет. Поэтому сюжет изменяется с целью создать не только игру, а ещё и своеобразную историю.

Re:PLAY: А сам злополучный остров — он вымышлен или имеет реальные аналоги?

А.Т.: Нет никакой привязки к действительности. В принципе, этот остров трудно привязать к каким-то реальным аналогам — очень уж масштабно у нас все выполнено. Мы не хотели делать какие-то отсылки к документалистике, реалистичности, фактам. Просто хотелось сделать интересный мир и чтобы он был, как хорошая книга, которая не обязательно должна иметь что-то общее с реальными событиями.

Re:PLAY: А на что вы планируете сделать основной упор? Сейчас можно четко выделить, что некоторые разработчики стараются сделать акцент в играх на геймплей, на action, на перестрелки, на удержании игрока в постоянном напряжении. Некоторые пытаются основное внимание уделить сюжету. Какова ваша позиция?

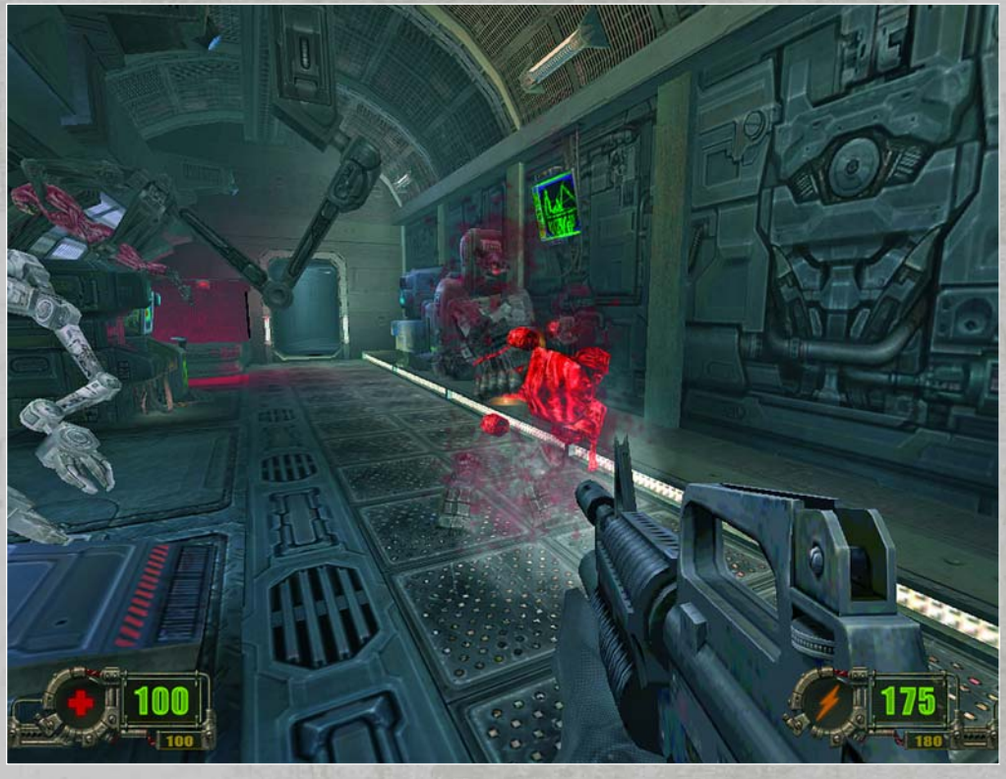
А.Т.: Сюжет будет очень насыщенным, мы даже хотим реализовать так называемые flash-back. Когда человек заходит в какой-то зал, он попадает в его мир раньше, до этого, он представляет, как тут все было, как здесь работали, ходили люди… Все это будет реализовано с помощью скриптовых роликов. Игрок как бы переносится в прошлое, а мы попытаемся с помощью этих сцен дать игроку представление, которое он должен иметь именно об этой локации. Человек заходит, все начинает оживать, потом fade out, и он остается в игре в настоящем времени. И движется дальше по сценарию.

Ну и action, конечно, никто не отменял. /Улыбается/. Игра будет довольно напряженной, не даст расслабиться.

Re:PLAY: В интервью на западных сайтах да и в отечественной прессе часто пишут, что Vivisector — это Serious Sam плюс RPG-элемент.

А.Т.: Этот вывод сделан лишь потому, что когда на свет появилась самая первая пресс демоверсия, там были четвероногие монстры, открытые пространства и банальная прямолинейная мясорубка. И единственная аналогия, которая приходила в голову, — это Serious Sam. А сейчас, если посмотреть уже последние готовые уровни, можно увидеть, какой прогресс присутствует в игре. Я не думаю, что это похоже на Serious Sam.

И.К.: После первых двух уровней обманчивое впечатление просто развеется и появится злой и расчетливый action с изрядной примесью horror и suspense… Даже в той самой первой демоверсии, где AI был еще в зачаточном состоянии, когда враги чувствовали, что ты их сейчас убьешь, они просто убегали, восстанавливали свои силы, наращивали их и возвращались назад, чтобы убить тебя. Тупого наваливания врагов, когда их надо будет рубить в духе Doom на Nightmare, не будет.



Монстры

В игре будут присутствовать три типа монстров: от не особо умных жертв ещё первых экспериментов над животными — modbeasts (их в игре будет большинство), до прямоходящих humanimals и самых жестоких, расчетливых и умных — overbrutes. Общее количество всех видов зверолюдей близится к тридцати. Априори монстры на последних уровнях будут настолько сильны, что встреча с группой врагов в количестве больше двух будет явно не в вашу пользу. Так что придется методом проб и ошибок искать их слабые места, параллельно оказывая яростное огневое сопротивление. Разработчики также гордятся системой отображения меха. И поскольку большинство персонажей в игре ? бывшие животные, пушистое покрытие им как нельзя кстати. Отметим, что выглядит это просто потрясающе. До сих пор ни в одной игре подобный эффект не использовался.

Система повреждений

Одной из особенностей Vivisector является довольно интересная модель повреждения врагов. Так как монстры — результаты генетических экспериментов над животными, живая плоть — лишь оболочка, которая скрывает металлический скелет созданий (по аналогии с кибернетическими организмами из эпохального кинофильма "Терминатор"). Так что отстрела конечностей в духе Soldier of Fortune не предвидится. Зато аккуратный срез ткани пулеметной очередью вплоть до костяка с любой части тела уж наверняка никого не оставит равнодушным.

Системные требования

Vivisector рассчитан на современного и опытного игрока, который регулярно производит улучшение начинки своего компьютера. В итоге минимальные системные требования на данный момент — процессор больше 1 GHz, видеокарта уровня GeForce 3 с объемом памяти не меньше 64 Mb, 512 Mb оперативной памяти, но лучше 768 (в связи с ресурсоемкостью игры и объемными уровнями). В то же время Action Forms активно сотрудничает с корпорацией Intel и проводит постоянные оптимизации, так как конечный продукт будет заточен под процессоры именной этой марки. Среди видеокарт у проекта нет особых предпочтений, он будет отлично работать на платах с чипсетами как от NVidia, так и от ATI.

А вышеупомянутый RPG-элемент развития персонажа планировался ещё в самом начале. Еще в самой первой демо можно было наращивать разные параметры героя: скорость, точность, к примеру.

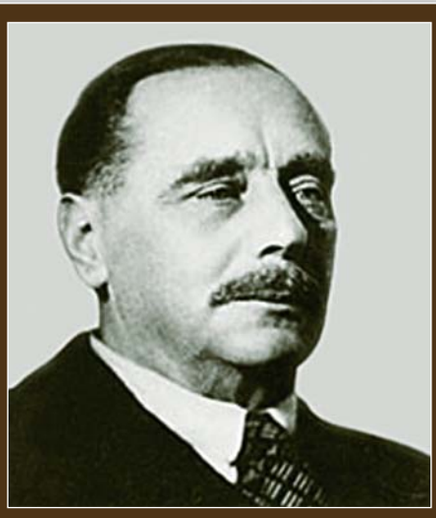
Re:PLAY: А если взять полностью на 100% готовую игру и сравнить баланс action-составляющей и элемента RPG, какое будет соотношение: 50:50, 60:40? На что вы делаете больший упор? В официальном FAQ написано, что RPG-система поможет игроку создать и развивать свое альтер-эго, но тут же следует заметка, что, в принципе, очки опыта можно будет и не использовать, прекрасно проходя игру без них.

И.К.: Проходить будет можно, но тяжело. В начале, естественно, у тебя есть какие-то ability, но их будет недостаточно для того, чтобы успешно справляться с монстрами, которые будут встречаться чуть дальше. Если не прокачать "скорость", то ты просто не будешь успевать убежать от зверей, преследующих тебя. А делать это необходимо. Для этого и нужно будет "апгрейдиться".

Указать процентное соотношение тяжело, поскольку эти элементы, те же бонусы, ability и остальное — все это будет на первых уровнях. Подразумевается, что потом, когда начнутся преимущественно закрытые пространства, герой уже будет достаточно продвинут, со всеми доступными модернизациями — и ты можешь смело идти воевать с врагами.

Re:PLAY: Игры, которые позиционируются как single-player проекты, должны чем-то выделиться, чтобы иметь популярность у игроков. Чем будет "брать" Vivisector: какими-то оригинальными нововведениями, внутриигровой гигантоманией в дизайнах и размерах или все-таки крепким мощным сюжетом, над которым днями и ночами страдал сценарист?

И.К.: Ну, сценарист, допустим, не страдал… /Улыбается/. В принципе, мы не делаем основной упор на чем-то конкретном, мы старались создать максимально целостную и гармоничную игру. В Vivisector будут довольно интересные моменты, поскольку ты будешь частью гигантского механизма, вокруг тебя будет кипеть жизнь. Мы старались добиться максимальной интерактивности окруже-



Герберт Уэллс (21.09.1866 — 13.08.1946)

Английский писатель, один из отцов-основателей жанра научной фантастики.

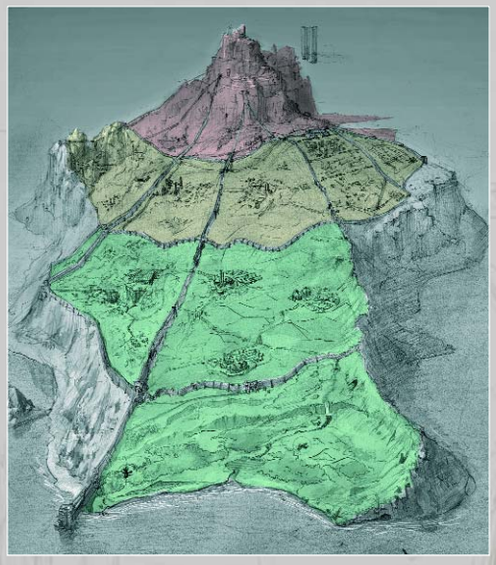
При жизни его работы не получили широкого признания, тем не менее сегодня такие произведения, как "Человек-невидимка" (1897), "Война миров" (1898) и конечно же "Остров доктора Моро", написанный в 1896, признаны классикой мировой литературы.

Именно сюжет романа "Остров доктора Моро", который рассказывает об ученом, создавшем на своём острове новую расу — гибрид человека и диких животных, вдохновил команду разработчиков из Action Forms на создание нового FPS с элементами RPG — Vivisector: Beast Inside.

ния. Машины, станки, конвейеры — все по-настоящему работает. Игроку постоянно придется взаимодействовать с механизмами, чтобы с их помощью продвигаться дальше.

Что касается дизайна, он совмещает в себе футуристические ландшафты с первозданной красотой девственной природы. Правда, нам пришлось сильно урезать уровни по сравнению с теми, которые планировались в самом начале разработки. Прежде всего из-за гигантских размеров. Раньше, в режиме "полета" (когда скорость передвижения игрока в 10 раз выше) при отсутствии на карте монстров и возможности "пролетать" сквозь преграды требовалось около 30 минут, чтобы пересечь уровень по прямой.

Re:PLAY: А если сравнить для примера с каким-то другим проектом, допустим с тем же Serious Sam, в котором довольно большие ландшафты…



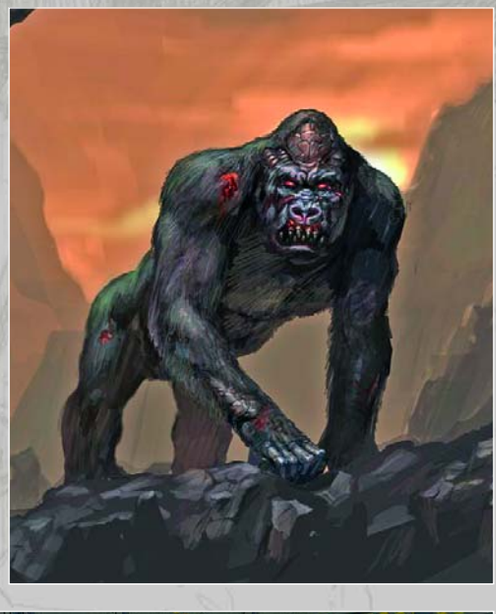
И.К.: Если честно, я думаю, что такое сравнение будет не совсем корректным в силу разной направленности нашего проекта и Serious Sam.

А.Т.: Ну, вот взять, для примера, одну из наших карт — квадрат 2x2 километра. Вот такие раньше были уровни. При этом главному герою предстояло пересечь его не по диагонали или одной из сторон, а по зигзагообразному маршруту, который охватывает всю карту. Если бы уровни такой величины были в финальной версии, игра состояла бы всего из четырех уровней. Поэтому мы разбили их на более мелкие участки, что не только существенно снизило объем оперативной памяти, требуемой игре, но и позволило нашим дизайнерам уделить больше внимания наполнению самих уровней, так как с небольшими объемами информации работать значительно легче. На сегодняшний день во время игры ничего не подгружается. Уровни изначально доступны полностью.

Re:PLAY: А что бы вы хотели сказать нашим читателем о Vivisector?

И.К.: Мы делаем на этот проект очень большую ставку. Для нас это одно из проявлений самореализации, поэтому хочется создать игру, которая нам нравится. Мы всегда так поступали и, несмотря на то, что многие люди не восприняли Carnivores, мы гордимся тем, что сделали в Carnivores, гордимся тем, что сделали в Chasm, и надеемся, что будет гордиться тем, что сделаем в Vivisector. Игра задерживается, ее релиз объявлялся уже очень много раз, но пока мы не сядем и не скажем сами себе: "Это нам нравится", — игра не будет издана. Мы изложили свою позицию издателю, и он с ней согласен.

Хотелось бы пожелать, чтобы нашлось больше людей, которые смогли бы понять наш проект. Понять то, что мы хотели передать. Vivisector — это не просто action, не только shooter, не банальное отстреливание частей тела, лужи крови, оригинальная архитектура… Постарайтесь заглянуть глубже, увидеть смысл.



МОР – УТОПИЯ?

ПАВЕЛ ЛОГИНОВ

Новость о том, что отечественная команда разработчиков, не успевшая отметиться известным проектом, берется свернуть горы уже ставшего привычным жанра survival horror, голова воспринимать настоятельно отказывается. То, что на просторах бывшего Союза научились делать игры, способные неплохо продаваться по всему миру, уже ни для кого не секрет. Однако к большинству родных игрушек еще довольно тяжело относиться без подозрения в фальши, блефе и неожиданном подвохе. Наш сегодняшний гость (на первый, обманчивый взгляд — простая adventure, получившая модную нынче наклейку survival horror) оказался еще одним самородком, хрустальной розой, которая неожиданно расцвела в российской столице. Что же такого выдающегося мы нашли в этом пока еще малоизвестном проекте?

"В прозрачную дымку утреннего тумана щупальцами вползало желтое, рассасывалось облаками и осенний ветер разносил гнусные пары по улицам и пустырям, пока горожане дремали в неведении. Город умирал изнутри. Желтые облака ползли к стеклянной башне на том берегу. Кожаные стены продолжали тем временем преть — они намокли и непроизвольно дышали заразой в уличный воздух, бессильные остановить исходящую из них смерть". (Здесь и далее цитаты из новеллы "Мор" — Н.Д.)

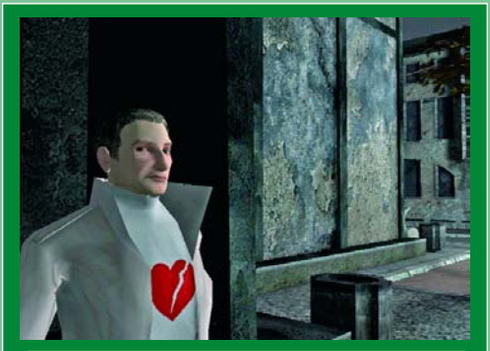
"Мор (Утопия)" предстает в значительной мере нестандартным survival horror проектом. Во главу угла поставлено пресловутое "выживание" — игроку на протяжении двенадцати дней необходимо как минимум продержаться в странном городе, доверху забитом мистическими загадками и тайнами мироздания. А вот horror, он же ужас, кроется в атмосфере, в жителях, в каждой частице игрового пространства. Но это далеко не весь "Мор" — игра находится в родственных отношениях и с жанром RPG.

Так, главный герой будет постепенно развиваться, однако привычного "прокачивания" здесь не предусмотрено. Характеристики: здоровье, усталость, голод, репутация, интоксикация медикаментами и т.д. будут изменяться в зависимости от ситуации. Некоторые поступки повлекут за собой резкий сброс того или иного параметра, а восстановить его можно будет с помощью различных предметов. Ролевые элементы также позволят получить доступ к ранее закрытым локациям, повлияют на исход общения и отношение к герою NPC.

Сюжетная завязка, которая в начале кажется довольно простой и незначительной, ведет за собой десятки страниц психоделического повествования. "Мор" — это игра о людях, их взаимоотношениях в поистине инфернальных условиях. Город, в котором они живут, не подчиняется столице, поскольку находится в большом удалении от оной, здесь действуют свои законы и правила, на его территории существуют особые и далеко не дружелюбные общины. Но самое интересное, что поселение пропитано языческими тайнами и загадками в лучших традициях саспенса. Неожиданно на город обрушивается удар судьбы. На улицах вспыхивает страшная эпидемия. Редкая болезнь, прозванная на севере "землянкой", поражает небольшие населенные пункты, не оставляя в живых никого. Происхождение заразы остается загадкой, а тем временем жители городка становятся плодородным урожаем для свирепствующего мора. Организм города перестает жить, он пытается выжить.

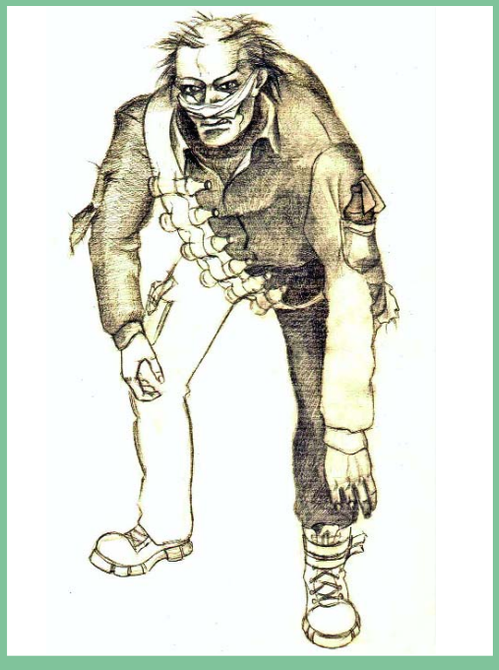
"В эту ночь земляная язва поразила своих избранников внутри их собственных домов. Переговорив накануне со всеми, кто встретился на пути, люди легли в постель зараженными и на рассвете второго дня эпидемии многие проснулись в кровати рядом с больными и мертвыми. Болезнь еще не доползла до центральных районов, но она уже лязгала челюстями на окраинах, в огромной ночлежке Термитника и в сердцевине юго-восточных кварталов".

Игра предложит на наш выбор пять протагонистов. В начале это жестокий "Бакалавр", девочка-мессия "Самозванка" и одаренный хирург-самоучка "Потрошитель". В дальнейшем к ним присоединятся еще двое — "Инквизитор" и "Полководец". У каждого из героев, своя довольно длинная история, свой взгляд на мир и своя причина находиться в гибнущем городе. Главенствующая и при этом минимальная цель игрока — остаться в живых. Разработчики выделяют три независимых игровых сценария, что, соответственно, повлечет за собой разнообразные окончания захватывающего повествования. При наиболее удачном раскладе удастся спасти многих персонажей и вернуть городу привычное течение жизни. Однако стоит хорошенько запомнить — жизнь в этом необычном городе в значительной мере отличается от привычных стандартов. Местные далеко не всегда будут рады (и это еще очень мягко говоря) далекому гостю. Манера поведения и действия главного героя зависит только от игрока. Наш протагонист может собственноручно ограбить несколько кварталов или, к примеру, только то и делать, что ставить эксперименты над мертвыми телами. Быть плохим, хорошим или ни то ни се — ваш выбор. Полная свобода действий подливает еще кувшинчик масла в разгоревшееся пламя событий, в течение десятка с лишним дней игрок



ОНИ ВИДЕЛИ ЛИЧИНУ "МОРА"

"Домик ледорубов" (Ice-Pick Lodge) никакая не огромная студия, насчитывающая в штате сотни "бойцов". У истоков команды стояли три человека — это Николай Дыбовский, Айрат Закиров и Илья Калинин. Первый был носителем идеи, второй знал, как ее реализовать, третий — как все это должно выглядеть. Позже, амбициозные и талантливые, они собрали дружную команду и начали творить революцию. Дата основания Ice-Pick Lodge — 15 мая 2002 года.



предоставлен себе и только себе. Путей к решению задуманных разработчиками головоломок тоже несколько. Но судный час близок, и что он принесет измученному городу и его обитателям, напрямую зависит от кликов мышки и мерного постукивания по клавиатуре.

Интересно, что другие герои действуют параллельно с игроком, а мир живет и развивается сам по себе. Так что вполне возможно напасть на пустую квартиру, где уже побывал один из ваших соперников.

"Сон отступал,
постепенно смешиваясь в равной пропорции
со страшной действительностью".

Игра основывается на одноименной новелле, и если команде разработчиков удастся воссоздать, повторить или хотя бы приблизиться к событиям и переживаниям, описываемым в произведении, мы обязательно получим заочный хит. Именно в литературном источнике кроются все тайны бытия загадочного городка и его жителей, по воле Ice-pick Lodge перекочевывающих в игру. Однако проект выходит за литературную канву, и если новелла — сценарий, то "Мор (Утопия)" — свободная игра актеров без четких правил и рамок. Изначальная концепция игрового мира очень оригинальна, и невероятно интересно, как она пройдет обкатку скриптами, полигонами, движками и прочим инструментарием кудесников компьютерных игр.

Как и в любом произведении жанра horror, одну из ведущих ролей играет атмосфера. Складываемая в целостный витраж из мириады фрагментов, она во много определяет успех игры. Концепт "Мор (Утопия)" соединяет в себе вездесущую опасность, гнетущую обстановку, агонию зараженного города и гибнущего естества. А ведь в игре еще изменяется время суток, определяющее поведение персонажей и воздействие болезни. Если отталкиваться от новеллы, то ночные и дневные события будут отличаться по уровню трагизма происходящего.

Все это приводит к восприятию игры как чего-то абсолютно нового, не похожего на фаворитов жанра — Silent Hill или Resident Evil.

"Наше время проходит.
Мы неизбежно костенеем и превращаемся
в стебли.
Мы обречены".

По словам разработчиков, "Мор" изначально был задуман как игра о наиболее глубоких человеческих чувствах. Страх и агрессия, которыми испещрены современные horror игры, здесь отходят в тень, уступая место жалости, сочувствию и даже любви к виртуальным персонажам.

О реализации фантасмагорического ужастика судить еще довольно сложно. Хотя выход игры и запланирован на конец текущего года, сложить полноценное впечатление по двум десяткам изображений, просто не представляется возможным. Однако проект уже выглядит значительно ярче и интересней, чем на первых порах разработки. Не последним плюсом стало то, что в работе над "Мором" используется пакет лицевой анимации LifeStudio: Head.

Игра предоставит нам возможность взглянуть на агонизирующий город от первого лица. Насколько удачным окажется подобное решение, мы сможем убедиться не раньше осени этого года.

"Пляска огоньков стала отчаянной. Дети собирали свои сокровища, менялись подарками, клялись в вечной дружбе, ходили вместе, увязывали вещички, хвастались экипировкой. Кто принес иностранные коньки, кто-то — папин набор инструментов, кто-то — запретные краски, кто-то охотничий нож, а у кого-то была настоящая линза! Сидели отдельно солдаты из армии Хана. Они курили, презирали девчонок и побрякивали зловещего вида железками. Мерцали всплески фонариков, спички, хрупкие угольки сигарет".

"Мор" — это не очередной рисованный квест, не пустотелая псевдо RPG и не чахлая стратегия. "Мор" — уникальный проект, судьба которого полностью зависит от реализации. Если она удастся "на отлично", нас ждет шедевр высокого класса, если разработчики не вытянут игру — очередная жвачка на полчаса. Против последнего протестует все естество поклонника качественного horror, но мы привыкли к "сюрпризам" и с опаской всматриваемся в красные глаза безжалостного мора.

ИНТЕРВЬЮ С НИКОЛАЕМ "KARKACE" ДЫБОВСКИМ, ДИРЕКТОРОМ СТУДИИ ICE-PICK LODGE

Re:PLAY: Проект позиционируется как представитель survival horror. Какие именно черты унаследовал "Мор (Утопия)" от собратьев по жанру?

Н.Д.: Минимум. Я стараюсь избегать сравнения с успешными играми, созданными в этом жанре. Ошибкой было то, что мы заявили проект как survival horror — боюсь, от нас будут ждать "березового Тихого Холма". Это не значит, что игра не будет страшной и атмосферной. Будет. Но она будет совершенно другой. Просто мы действительно не могли подобрать более близкий жанр — все остальные еще дальше. Survival horror оказался единственной формой, где органично сочетаются элементы action и adventure, а атмосфера работает как элемент геймплея. От survival horror мы унаследовали только хребет игрового процесса, но и он очень сильно преобразился — вид от первого лица, real-time, модель развития героя. Как это ни забавно, мы долго колебались, не заявить ли жанр как life simulation (SLG)?

Такой игры, как "Мор", еще никто не делал — я могу это заявить со всей ответственностью. Не знаю, хорошо это или плохо, но это факт. Как бы ни сложилась судьба этого проекта, он будет, по крайней мере, новым шагом в индустрии.

Re:PLAY: Что послужило вдохновением для создания подобного проекта?

Н.Д.: В 1999 году я задумал игру-лабораторию на стыке театральной постановки, литературного проекта и настольной ролевой игры (типа D&D). Это был жуткий такой макабр под названием "Голод", собственно, о голодающем городе. Но он был настолько страшен, что актеры отказывались играть (как ни странно, мужчины, а не женщины). Тогда "Голод" превратился в игру под названием "Мятеж" — видно, обстоятельства наложили отпечаток.

По мере развития постановки я понял, что формат "комнатного театра" требует богатого интерактивного графического сопровождения. Сначала оно было задумано и оформлено в виде сложного сайта, а потом, естественно, превратилось в компьютерную игру. Так что наш путь в индустрию весьма нетрадиционный.

Многие идеи "Голода" и "Мятежа" перекочевали в "Мор". В первую очередь — враг. Неуловимый, страшный, разрушительный и невидимый, растворенный в мире, где приходится жить и действовать.

Re:PLAY: Можно ли сравнивать игру с Silent Hill, Biohazard, Alone in the Dark, Blair Witch или другими представителями жанра?

Н.Д.: Можно, но не нужно. Не стоит ворону состязаться в беге со страусом, и наоборот — страусу в летном искусстве с вороном.

Классический набор элементов survival horror присутствует: небольшой город, меняющиеся локации, неопрятные на вид враги, которых лучше избегать, чем убивать, атмосфера страха и мистический сюжет. Герой — простой человек, со своими слабостями и недостатками. Несколько вариантов прохождения игры.

Но все эти классические элементы поданы с очень неожиданных ракурсов. Они есть, но лишь маскируются под привычные. В каждом заключена загадка. Раскрывать не буду — лучше пройти игру.

Re:PLAY: Каковы возможности передвижения по загадочному городу? Локации (если есть подобное разделение) будут постепенно открываться или доступны сразу?

Н.Д.: Нет, не все. Общее знакомство с городом происходит в первый день. Передвижение свободное. Разные дома-локации открываются и закрываются в зависимости от многих факторов — времени, развития эпидемии, обстоятельств, поступков игрока. Но каждая локация опять-таки глубже, чем кажется на первый взгляд. Могу сказать одно: если такая локация открывается, лучше бы этого не было. Она предоставляет игроку свои недра, но открывать их — себе дороже. На прохождение это не влияет. Так что, возможно, лучше ограничиться первым уровнем доступа. /Улыбается/.

Город живет своей жизнью. Его изменения можно угадать и оперативно на них среагировать — хотя фактор случайности работает, и он достаточно важен.

Re:PLAY: Как представлены персонажи? Это отдельные личности с собственной историей или классические NPC исключительно для общения?

Н.Д.: То же самое, что и с локациями. В них несколько уровней. Человек сложен. Наши персонажи пришли из живой театральной постановки. Попытка раскрыть глубину персонажа в действии — профессиональный вызов режиссеру. Но опять же, не стоит вникать в психологический мир этих людей, если это неинтересно игроку. На прохождение фатально не влияет. Повлияет на финал и на возможность настоящей победы.

Re:PLAY: Насколько игра нелинейная?

Н.Д.: Настолько, насколько это позволяет живущее своей жизнью пространство (факторов, влияющих на поведение и облик города-мира, около двух десятков), реальное течение времени и почти полная свобода действий игрока: куда хочет, туда и идет. Он может весь день мародерствовать, спекулировать или спать — на здоровье. Пусть только помнит, что до страшного конца времени остается все меньше и меньше.

Все упущенные возможности влияют на прохождение. Но лишь единицы упущенных возможностей фатально влияют на возможность успешного прохождения.

Re:PLAY: Не могли бы вы раскрыть основные позиции сюжета?

Н.Д: Нет. /Улыбается/. Иначе разболтаю все, что нужно спрятать подальше. Завязка есть в анонсе.

Re:PLAY: В пресс-релизе выделяются три жанровых черты FPS, RPG, QUEST. Каковы они сами по себе в "Мор (Утопия)" и их соотношение в игре?

Н.Д.: От FPS — только вид от первого лица и модель боя. FP, но не S. "Мочилово" не приветствуется. Это не Postal 2.

От RPG — модель развития героя со статами и соответствующая экономика предметов. Она довольно проста — только то, что необходимо. "Прокачки" как таковой у героя не будет, она слишком оптимистична для нашего проекта. Будет лишь необходимость постоянно следить за собой, но и с этим хлопот не оберешься.

От квеста — сложный литературный сюжет и характер игровой задачи.

Re:PLAY: В пресс-релизе сказано: "Революционный подход к игровому процессу — он никогда ранее не был настолько разносторонним и многогранным". Можно прокомментировать это обещание?

Н.Д.: См. все вышеописанное. Живой город. Живые люди. Живой герой. Наконец, это Зло с высоченной буквы "З". Настоящее зло, освобожденное от полигонального плена. Зло, которое будет рваться наружу, по эту сторону монитора. Я серьезно. Оно будет довольно нетипичным и, увы, настоящим. Это не весело, это печально.

Re:PLAY: В чем будет заключаться игровой процесс?

Н.Д.: Прожить 12 страшных дней так, чтобы потом не было мучительно больно. Каждый день свершается маленькая трагедия. Нужно угадать, где она произойдет, вмешаться (ну, хотя бы увидеть) и попытаться сделать так, чтобы она не случилась или ее последствия не прошли напрасно, но это кому как нравится. Можно ходить и множить и без того разгулявшуюся смерть, но рано или поздно наступит момент, когда даже самый циничный игрок горько об этом пожалеет.

Нужно в первую очередь выжить.

Во вторую — помочь выжить другим.

В третьих — раскрыть один коварный обман. Для того чтобы все это сделать, нужно быть внимательным.

Re:PLAY: Какие основные особенности игры вы бы выделили?

Н.Д.: Она нова. Такого никто еще не делал. Она умопомрачительно красива. При весьма умеренных системных требованиях. Наконец, она скрывает в себе довольно важную тайну. Узнают ее, к сожалению, немногие.

Re:PLAY: Над чем сейчас работаете параллельно?

Н.Д.: Над новым большим проектом, тематику и особенности которого не будем разглашать вплоть до официального анонса. Суеверие.

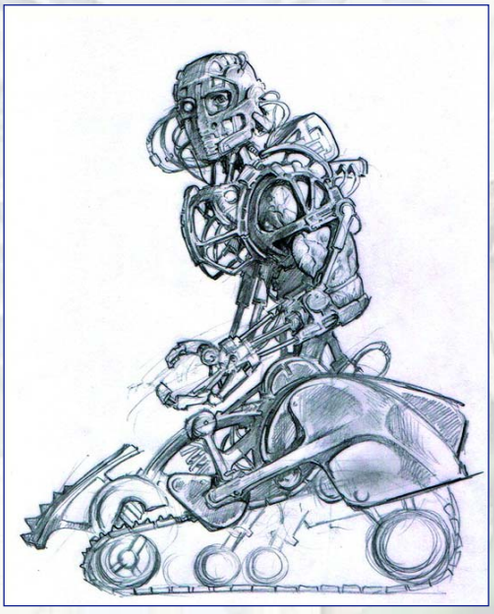
Над коротенькой игрой, формат которой до сих пор не приведен к стандарту. Это будет сюрреалистический horror под названием "Разбитое стекло". Кроме того, мы работаем над одним постановочным проектом. Он называется "Клетка" и будет реализован в июне этого года. Зрителей не предполагается — только 36 участников, кинооператор, художник и фотограф. Так что увидеть, к сожалению, его не удастся — только посмотреть видеофрагменты и услышать впечатления, если выжившие захотят ими поделиться. /Улыбается/.

ДМИТРИЙ ШИШОВ

METALHEART: REPLICANTS RAMPAGE

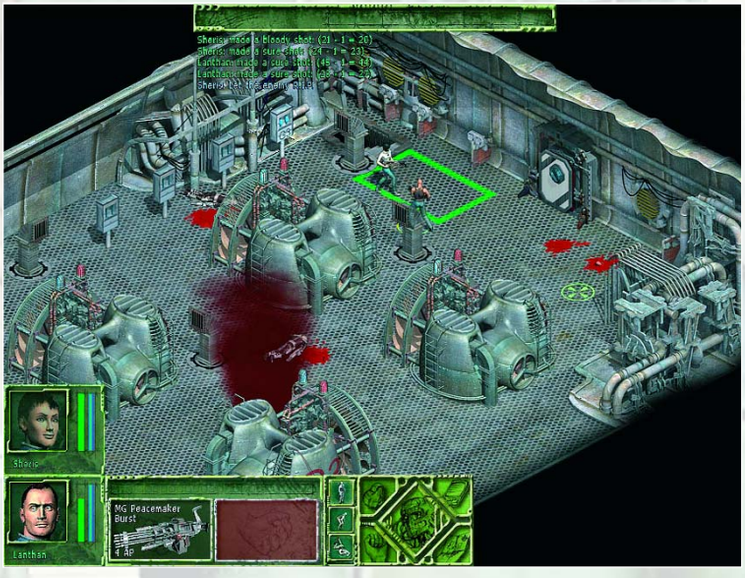
СНЫ О ЧЕМ-ТО БОЛЬШЕМ

Так уж случилось, что мир фэнтези всегда превалировал в жанре cRPG. Всякие там эльфы, гномы, драконы и прочие мифические существа прочно закрепились в ролевых играх и никому не уступали свои позиции. Так было до 1997 года, до выхода Fallout ? незабвенного творения Black Isle Studio. Эта игра навсегда изменила представление многих о том, какой может быть RPG. На гребне волны ошеломляющего успеха спустя год разработчики выпускают Fallout 2. Этот проект снискал еще большую славу, чем его предшественник. Надо сказать, что используя ту же концепцию и тот же подход к ее реализации, разработчики могли создать на основе этой вселенной и третий, и пятый, и сто двадцать пятый Fallout. И каждый пользовался бы успехом среди тысяч фанатов. Но, увы, руководство Interplay, чьим подразделением являлась Black Isle Studio, посчитало иначе. В качестве продолжений они предложили игрокам тактическую игру Fallout Tactics, а также попытались перенести популярную игровую вселенную на приставки нового поколения. Но это уже не тот Fallout, который мы любили. А с закрытием Black Isle Studio надежда на возможность вновь погрузиться в полюбившийся мир радиационных пустынь, разрушенных городов, убежищ и мутантов и вовсе исчезла.



Но, тем не менее, существуют проекты, которые готовы дать нам возможность вернуться в далекий и прекрасный (и не спорьте!) мир a-la Fallout. Одним из самых интересных на сегодняшний день является игра, готовящаяся в недрах компании "Акелла", которая носит название Metalheart: Replicants Rampage. Разработка проекта долгое время не слишком афишировалась и велась в обстановке "повышенной секретности". Так или иначе, но долго скрывать всю информацию разработчикам не удалось. Стало известно, что действие будет происходить в будущем, на далекой планете, что игра будет насквозь пропитана атмосферой, близкой к киберпанку, что ролевая и боевые системы, хоть и претерпят некоторые изменения, но будут до боли напоминать столь любимый Fallout. Ну а где же постапокалипсис? — спросите вы. Здесь его нет, но, поверьте нам, обстановка игры и ее атмосфера настолько близки по духу к Fallout, что невольно возникает приятное ощущение deja-vu. Двухмерная изометрическая графика, пошаговая тактическая система боя, захватывающий и интересный сюжет — это и многое другое заставляют верить в то, что Metalheart: Replicants Rampage не только подарит нам атмосферу Fallout, но и придется по вкусу всем любителям ролевых игр.

Однако несмотря на столь интересную концепцию, информации об игре не так уж и много. Поэтому чтобы пролить чуть больше света на этот многообещающий проект, мы обратились к представителям компании "Акелла" и попытались, как можно подробней расспросить об игре. Надеемся, что после прочтения интервью вы, так же как и мы, будете с нетерпением ждать выхода Metalheart: Replicants Rampage.



Re:PLAY: Представьтесь, пожалуйста.

"Акелла": Александр Филатов, главный программист проекта Metalheart: Replicants Rampage. Александр Щербаков, PR-менеджер компании "Акелла".

Re:PLAY: Раскройте историю создания игры. Что послужило вдохновением, почему вы решили использовать именно подобный сеттинг для вселенной? Расскажите подробнее об игровом мире.

"Акелла": Команда вдохновлялась преимущественно игровой классикой: Jagged Alliance, Syndicate, естественно, Fallout, а также не менее культовыми, но более поздними проектами, вроде Deus Ex. Плюс, можно выделить pen-and-paper ролевую игру Shadowrun. Родилась идея попробовать себя в проекте, который бы сочетал в себе RPG с традиционной схемой пошаговых боев. Эдакая игра в духе второй половины девяностых, но с некоторой поправкой на то, что релиз, как ни крути, состоится в 2004 году.

Так уж сложилось, что на создание Metalheart больше всего повлиял именно киберпанк. Но сказать, что действие игры разворачивается в киберпанк-сеттинге, мы не можем. В Metalheart эстетика ближе к "постапокалипсической" (слово уже изрядно набило оскомину, но что поделаешь), хотя никакого глобального катаклизма в игровом мире не было, да и действие разворачивается не на Земле. Еще присутствуют элементы киберпанка, которые порой будут весьма ощутимы.

Re:PLAY: Является ли ролевая система в Metalheart: Replicants Rampage вашей эксклюзивной разработкой, или вы создавали ее, опираясь на классические каноны? Каковы ее основные особенности? Существуют ли какие-либо уникальные параметры и характеристики?

"Акелла": Ядро ролевой системы мы хотели выдержать в традиционном ключе, так что опирались преимущественно на опробованные методики, на то, что нам самим нравится. Но совсем уж классической ее сделать не получилось. А не получилось, потому что сами не захотели. /Смеются/.

Re:PLAY: Сколько "рас" будет присутствовать в игре? Расскажите немого об основных характеристиках и особенностях, истории их появления в мире Metalheart, позициях которые они занимают в балансе сил, и основных целях.

"Акелла": Основных "рас" в игре четыре: кочевники, мутанты, киборги и репликанты. Кочевники — потомки древней расы, которая в свое время первой наткнулась на невероятно ценный ресурс тактоний. В итоге Империя объявила монополию на его добычу, поработив население планеты, на которой было обнаружено месторождение. Мутанты — потомки первых "шахтеров", добывавших тактоний. Сначала никто не подозревал, что он будет вызывать необратимые изменения в организме, это выяснилось достаточно поздно, когда появились первые случаи мутаций. После этого вместо людей в шахты начали отправлять киборгов. Они, правда, не очень хорошо справлялись с поставленной задачей, и через некоторое время им нашли замену — репликантов. Кочевники планируют революцию против Империи. Остальные так или иначе вовлечены в происходящие события. Что касается репликантов, то кое-что об этой "расе" можно понять из названия игры. Но подробнее об их роли в сюжете мы вам пока не расскажем. Вот такие мы негодяи. /Улыбаются/.

Re:PLAY: Расскажите о сюжете и главных героях. Как их зовут, что привело их в игровой мир, каковы их и, соответственно, наши цели и задачи.

"Акелла": Два главных героя — Шерис и Лантан. На планету они попали случайно. Космический корабль, капитаном которого являлся Лантан, терпел крушение. Было принято решение покинуть его на спасательных "шлюпках". Живыми из катастрофы удалось выбраться только Лантану и его помощнице Шерис (что, кстати, весьма подозрительно, но речь не об этом). Герои приземлились на доселе неизвестной им планете. Их главная цель — вернуться домой. Задача не из легких, учитывая то, что на планете, как выяснилось, сложилась весьма непростая ситуация. Главным персонажам придется пережить массу всевозможных приключений и стать участниками самого настоящего восстания. Однако всяческая "борьба за свободу" и прочие героические поступки интересуют наших подопечных постольку постольку. У них нет другого выхода, кроме как принять активное участие в круговороте событий, иначе у них просто не получится выбраться с планеты.

Re:PLAY: Как будет проходить процесс игры, учитывая наличие двух героев.

"Акелла": Ключевые персонажи всегда ходят вместе, то есть это — одна партия. Раздельного прохождения за каждого из героев не будет. Они бродят, разговаривают, дерутся, выполняют задания — в общем, все стандартно. Хотя можно было бы разделить их, например поделив экран пополам. Этот подход мог бы показаться неожиданным и оригинальным. /Улыбаются/.

Re:PLAY: Предоставят ли нам возможность создавать главных героев "с нуля", а также влиять на их развитие в процессе игры? Если да, то каким образом?

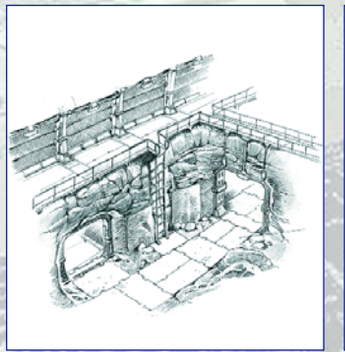
"Акелла": Нет, генерации персонажей не будет. Возможно, разрешим немного "подправить" героев. Но совсем уж сильно изменить исходный образец не удастся. На развитие наших подопечных можно влиять, в первую очередь, используя соответствующие имплантанты. Это, кстати, достаточно тонкий процесс. Большой простор для различных экспериментов.

Re:PLAY: В игре нам предоставят возможность набрать в партию до четырех дополнительных персонажей. Можно ли будет формировать характеристики наших спутников и управлять ими?

"Акелла": Управлять — вполне. Они вливаются в нашу партию, и мы их, негодяев, гоняем как нам вздумается. /Улыбаются/. Формировать характеристики — не особо. Но можно будет укомплектовывать наших товарищей оружием и "апгрейдить" с помощью имплантантов. Благодаря им можно будет даже слабаков превратить в богатырей. Честное слово! /Смеются/. Ну и прокачка умений, разумеется, присутствует — куда же без нее.

Re:PLAY: Расскажите про игровой процесс. С какой из известных cRPG он может быть сравним? Какая степень свободы будет предоставлена игроку?

"Акелла": Мы, как уже говорилось, вдохновлялись классическими представителями жанра. Так что сравнивать можно с той же Fallout — она ближе всего. Степень свободы достаточно высока. Не как в Morrowind, конечно, но все же. Мы больше ориентируемся на сюжетное прохождение, но и несюжетных элементов будет вполне достаточно. Дополнительные локации, побочные квесты и все в таком духе. Бродить по миру наши герои тоже смогут относительно беспрепятственно, хотя будут присутствовать некоторые ограничения передвижения игрока. Куда-то, к примеру, вы просто не попадете,



пока не "наберетесь опыта". Мир велик, и территорий для исследования, если очень захочется, будет вдоволь.

Re:PLAY: Есть информация, что вы собираетесь использовать в Metalheart: Replicants Rampage генератор случайных квестов. Расскажите, какие задания предстоит выполнить игроку? И какова будет награда за их удачное завершение?

"Акелла": Да, собираемся. И не только собираемся, но и обязательно будем использовать! /Смеются/. Все самые интересные задания, естественно, привязаны к сюжетной части игры. А вот побочные квесты будут генерироваться по шаблону. Так что там будет стандартный "джентльменский набор": сходи туда, принеси то, ну, и все в таком духе. Выполнил — получил очки опыта и награду. Все просто. Но зато генерируемых квестов будет ОЧЕНЬ много. До 14 тысяч вариантов, а это вам не шутки.

Re:PLAY: Вы обещаете игрокам "живой мир". Расскажите немного об NPC, населяющих Metalheart. Будет ли окружающий мир изменяться в зависимости от наших действий?

"Акелла": Мир будет четко реагировать на ваши действия. Каждая раса, как фракция. Отношения с ними могут быть либо хорошими, либо не очень. Никто не позволит вам безнаказанно палить во все стороны. Убили какого-нибудь мутанта удовольствия ради — придется отвечать за неосторожный поступок. Вам даже маленькую войну могут объявить. Так что с NPC надо будет вести себя осторожнее. Не позволять себе хамства и до членовредительства не доводить.

Re:PLAY: Как построена система боя, будет ли присутствовать тактическая составляющая? Если можно, расскажите о ней подробнее?

"Акелла": В игре несколько превалирует боевая часть — сражаться придется достаточно часто. Система боя у нас классическая, в духе Fallout или, если угодно, X-Com. То есть пошаговые тактические сражения. Причем непосредственно тактика будет варьироваться в зависимости от состава партии: умения всех персонажей несколько отличаются, плюс большую роль играет расовый признак. Те же киборги, к примеру, медлительны и туповаты, зато очень сильны. А мутанты и подлечить кого-то могут.

Re:PLAY: Киберпанк мир немыслим без всевозможных имплантантов. Насколько сильно они будут задействованы в игре? Как игрок сможет их получить, установить и каким образом они будут влиять на характеристики персонажей.

"Акелла": Имплантанты — одна из ключевых особенностей игры. Они не только банально наращивают характеристики, но и дают дополнительные возможности. Всего имплантантов ожидается порядка шести сотен. Впечатляющая цифра, не правда ли? Добыть их можно самыми разнообразными способами: получить в награду, купить, а можно и из трупа вытащить. Возможность установки имплантанта зависит от его сложности и уровня "крутости". Простенькие можно нацепить мгновенно. Те, что посложнее, — с помощью "специально обученного" человека. Самые сложные, вроде кибермозга, — только в специальных клиниках. А способности имплантанты будут давать самые разнообразные: тут и ночное видение, и увеличение точности, и всячески хакерские умения.

Re:PLAY: Одним из самых увлекательных процессов в любой RPG является экипировка персонажа. Расскажите о доступном в игре арсенале. Как много будет типов брони и других предметов? Предполагаются ли артефакты? Можно ли будет улучшить имеющееся у игрока оружие? Если да, то как именно?

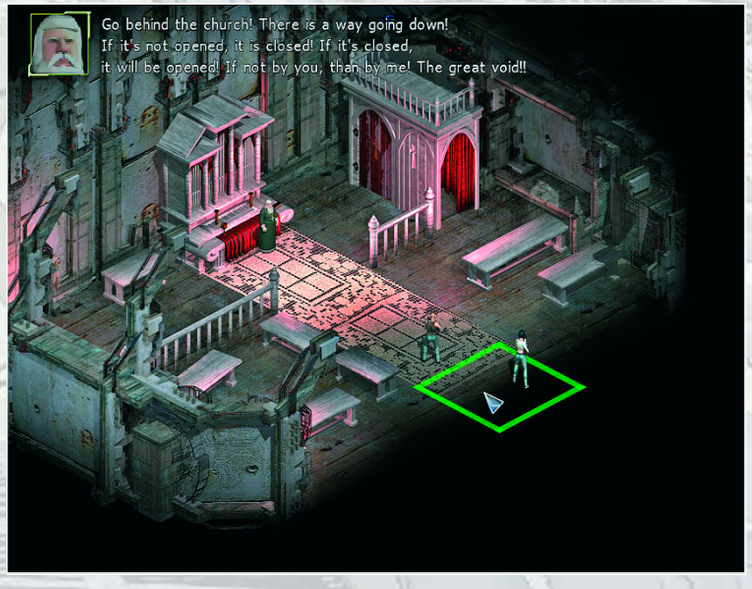
"Акелла": Точное количество брони и оружия пока сложно определить. Оружие будет самое разнообразное: и холодное, и огнестрельное, и энергетическое. Уникальное, скорее всего, тоже будет. К артефактам можно отнести имплантанты — среди них действительно будут попадаться уникальные вещи. А вот улучшать оружие, скорее всего, возможности не будет.

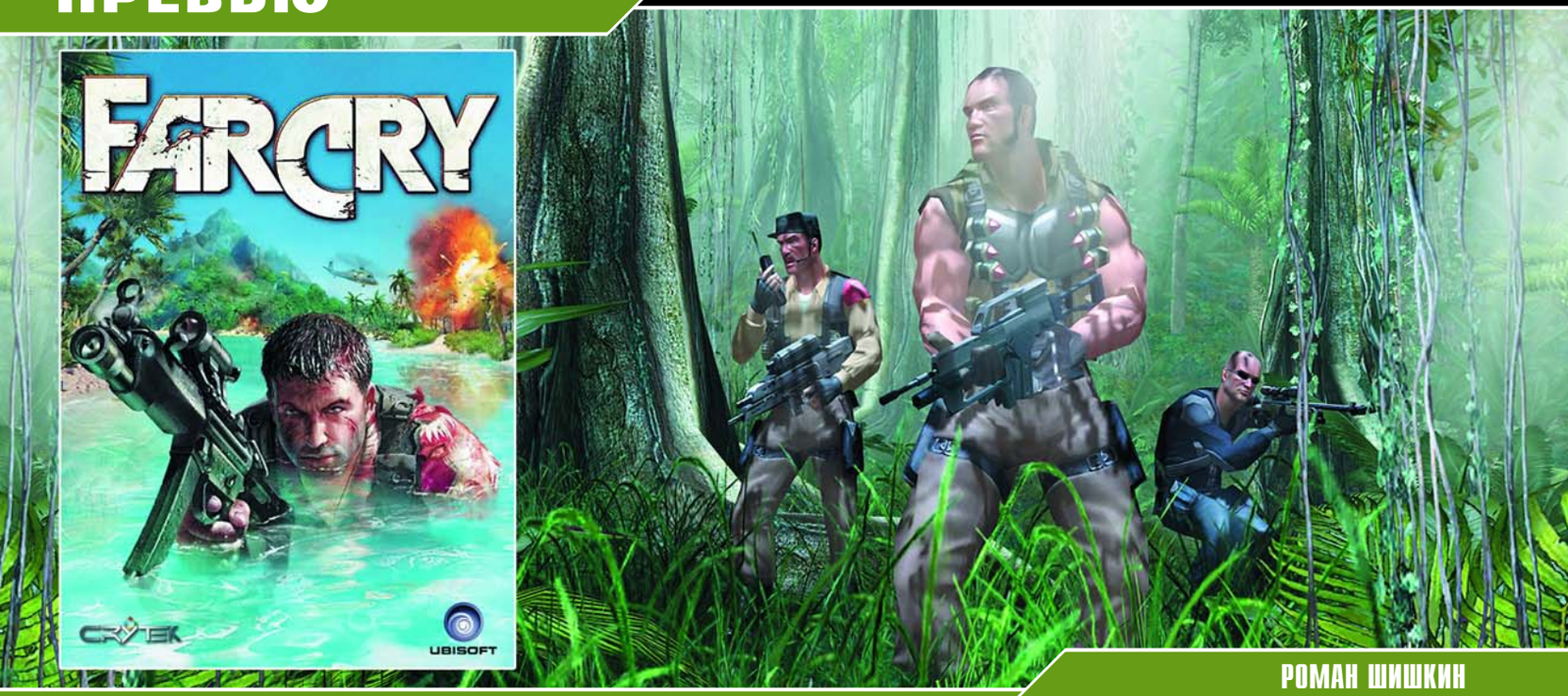
Re:PLAY: В наш век повального 3D несколько настораживает тот факт, что вы разрабатываете игру на двухмерном движке. Что это — дань традициям Fallout или некоторая нехватка ресурсов? Не отразится ли это негативно на качестве графики и восприятии игры в целом?

"Акелла": Скорее, дань традициям. Причем не только Fallout, а вообще всему направлению изометрических тактических и ролевых игр. Нам нравится именно такой способ визуализации, и нам показалось, что для этого проекта он наиболее подходит. Могли, на самом деле, делать игру и в 3D. Если уж на то пошло, даже движок игры — "HEART" — вполне позволяет управляться с некоторыми 3D-элементами, и на его основе можно было сделать игру даже если и не в full 3D, то хотя бы частично трехмерной. Но решили придерживаться традиций. Благо и 2D сейчас не то, что пять-шесть лет назад, — добавилось много новых возможностей. И разрешение у нас высокое — вплоть до 1600x1200. Так что смотрится все хоть и в духе "старых добрых времен", но, так сказать, с поправкой на время.

Re:PLAY: Ну и последний вопрос: на какой стадии находится разработка игры и когда же мы сможем увидеть Metalheart: Replicants Rampage?

"Акелла": Игра уже практически в состоянии беты. Отлавливаются баги, доделывается баланс, проводится общая полировка игрового процесса и добавляются некоторые элементы. Релиз запланирован на конец весны этого года, вероятней всего апрель-май.





РОМАН ШИШКИН

Жанр ▸ FPS
Разработчик ▸ CRYTEK
Издатель ▸ UBISOFT

ДАТА ВЫХОДА ▸ Март 2004 года
ПЛАТФОРМА ▸ PC, XBOX

"...Женщинам доверять нельзя. Особенно красавицам. Они имеют нехорошую (и даже в чем-то вредную) привычку вламываться в вашу размеренную спокойную жизнь, менять в ней все подряд, уничтожать все, чем вы дорожили, а затем широко распахивать невероятно красивые и глубокие зеленые глаза и складывать пухлые губки колечком, выражая чрезмерное удивление вашим гневом. "Я хотела сделать как лучше", — всенепременно скажет она, наблюдая как ваш любимый корабль, минуту назад обезображенный взрывом и охваченный пламенем, теперь медленно погружается на дно лагуны, пугая пестрых тропических рыбок. Ничего, доберусь я до этой лживой Валери Кортез (Valerie Cortez), она мне заплатит и за перевозку, и за лодку, и за моральный ущерб — мое серьезно пошатнувшееся доверие к молодым красивым девушкам. Вот только надо бы освободиться от этих неудобных веревок (уж слишком больно врезаются в запястья) и нейтрализовать бдительных охранников (уж слишком зорко стерегут мою персону)..."

Именно такие мысли копошились в голове Джека Карвера (Jack Carver). Ведь еще совсем недавно он благополучно завязал со своим бурным прошлым, перебрался на гостеприимные тропические острова в Тихом океане, приобрел подержанную яхту, хорошенько постучал по ней молотком, просмолил, выкрасил и занялся чартерными перевозками. Звучит слишком напыщенно — на деле же Джек просто-напросто доставлял любопытных туристов на близлежащие островки поглазеть на экзотичных животных, полазить в загадочных джунглях. Карвер был неприхотлив — еда, крыша над головой, что еще нужно человеку на райском острове? Он жил в свое удовольствие, пока на горизонте не появилась американка Валери Кортез. Она представилась фоторепортером журнала "Exotic Travel" и попросила доставить ее на один из островков неподалеку от Японии, чтобы сфотографировать живописные руины, медленно умирающие там еще со времен Второй мировой войны. Работенка подворачивалась непыльная, и Джек согласился. Откуда ж ему было знать, что на этом самом острове проводит сверхсекретные опасные генетические эксперименты злобный доктор Джордж Вильгельм Кригер (George Wilhelm Krieger). Бдительные прихвостни ученого связали Джека, увели куда-то Валери, взорвали лодку... Зря. Они вывели из себя самого Джека Карвера, и теперь он им покажет мать Кузьмы.

Именно так начинается игра Far Cry от компании Crytek. Студия эта еще несколько лет назад поразила наше воображение технологической демкой X-isle и движком CryENGINE. Долго восхищались мы скриншотами, внимали новостям о смене названия на Far Cry, размахивали кулаками при очередном переносе релиза игры. И вот, наконец, Crytek подарила нам демо-версию. Долгие часы скачивания позади, запускаем, смотрим.

Первым делом, разумеется, внимание приковывает графика. Нас просто высаживают на райском острове. Яркое солнце, сочная зеленая трава и листья пальм, прозрачно-голубой океан прилагаются. И все это сделано действительно с любовью. Атмосфера тропических джунглей передана "как в книжках", то есть именно такой, какой ее и хочется видеть. Огромные (до 4 километров) открытые пространства чередуются с тесными помещениями, подземными бункерами, узкими шахтами. На подтекающих ржавых трубах играют отблески фонарей, зарешеченная лампа раскачивается из стороны в сторону, и тени пляшут вместе с ней, полувековые каменные стены кажутся потрясающе объемными. От изобилия флоры в джунглях просто разбегаются глаза, вода радует мелкой рябью и красивыми волнами, предел видимости просто поражает — до 800 метров кристальной четкости. Высокодетализированные модели противников рождены технологией Polybump — персонаж, построенный в профессиональных трехмерных редакторах из более чем 250 тысяч полигонов, обрабатывается хитроумным движком, и на выходе мы имеем модель, практически неотличимую от исходной, но с количеством полигонов около полутора тысяч. Физический движок собственного изготовления тоже великолепен — бочки, натуралистично подпрыгивая, скатываются по лесенкам, ящики разлетаются от взрыва гранаты, противники, взмахнув руками, отправляются при попадании пули в кинематографично красивый полет. Также в игре обещаны несколько видов средств передвижения — автомобиль HMMV (Humvee, он же "Хаммер"), багги, несколько видов моторных лодок и даже параглайдер. Физика их поведения, разумеется, не является калькой с реальных прототипов, но это таким играм, как Far Cry, и не нужно. Автомобили хорошо ездят и подпрыгивают на кочках, лодки раскачиваются — значит, все отлично.

Что нужно человеку, оказавшемуся в тесном окружении воза и маленькой тележки плохишей? Оружие. Горы оружия. Их есть в Far Cry. Краткое перечисление: мачете, гаечный ключ, Jungle Falcon, дробовик Jack Hammer, P90 SMG, MP5 SMG, M4 Carbine, штурмовая винтовка AG36, штурмовая винтовка OICW, снайперская винтовка AW50, M249 SAW MG, гранатомет, осколочные гранаты, световые гранаты, дымовые гранаты, Vulcan Minigun. И это еще не весь список! Возрадуйтесь, любители уничтожать противника с помощью всех возможных видов вооружения. Мало того, все эти смерто-

носные игрушки еще и "звучат" именно так, как должны в реальности.

Разработчики обещают, что кроме сюжета и графических наворотов геймплей обязательно поразит нас продвинутостью AI. Противник не собирается ждать в одной позе, пока вы приблизитесь и сработает триггер. Враги гуляют по острову, чистят оружие, патрулируют вверенную им территорию, прислушиваются к подозрительным звукам, общаются друг с другом. С помощью чудо-бинокля, который чудом оказался в инвентаре чудо-парня Джека Карвера, можно даже подслушать их диалоги. В бою же интеллект противников часто показывает свои нелицеприятные стороны. Например, враг может стоять за укрытием и пытаться попасть в вас, стреляя сквозь препятствие. Но это еще ничего! А если этим самым укрытием оказывается бронированный багги? Постреляв сквозь него, противник рано или поздно исчерпывает запас жизненных сил транспортного средства и уже без признаков жизни улетает от мощного взрыва. Или как вам понравится враг, стоящий перед вами в двух шагах на открытой местности и упорно делающий вид, что вас он не замечает? Но это все мелкие недоработки, которые, будем надеяться, исправят в финальной версии игры. На них и внимание почти не обращаешь, зато не перестаешь поражаться великолепной идее наличия в небольших отрядах противника командиров отделений. Эти страшные личности корректируют огонь команды, указывая направление стрельбы, приказывают рассредоточиться. Солдаты в говорливости не отстают от своего командира и методично сообщают, что потеряли вас из поля видимости, информируют об окончании у них боеприпасов и необходимости вызвать подкрепление. Тогда командир свяжется с Центром, назовет свои координаты, и через несколько минут лопасти вертолета вскружат воздух над местом сражения, и вновь прибывшие солдаты без шума и пыли разделаются с Карвером. Занавес.

При таких зверских противниках Джеку просто необходимо какое-то дополнительное приспособление для эффективного отстрела оных. И такое устройство в инвентаре бывшего чартерного капитана, а теперь охотника на прихвостней доктора Джорджа Вильгельма Кригера имеется. Встречайте только у нас отличный шпионский девайс! Он показывает месторасположение противников, вежливо отображая их зеленой, желтой или красной точкой в зависимости от того, насколько вы своим присутствием разозлили врага. Это чудо заморской техники также умеет измерять силу звука, производимого вами, и отображать аудиоволны. И приходится изловчаться, чтобы волны эти не пересеклись с точками, обозначающими противников. Полезная штука.

Данная игра еще полезна тем, что она в состоянии удовлетворить и тех игроков, которые любят ломиться вперед бульдозером, поливая все вокруг ураганным огнем, и тех, которые скрытно, на цыпочках пробираются за всевозможными препятствиями, боясь потревожить нежный слух врагов. Стиль прохождения выбираете сами — это очень шикарно, когда у человека есть стиль.

Многопользовательская часть не предлагает ничего нового. Режимы deathmatch, team deathmatch и capture-the-flag знакомы нам, кажется, с пеленок. Сбалансированное оружие, продуманный дизайн карт, зверские противники — все это, по словам разработчиков, доставит играющим долгие часы, дни и недели радости и удовольствия.

Вместе с игрой в одном флаконе добрые ребята из Crytek подарят нам редактор уровней под названием CryEdit. Обещан интуитивно понятный интерфейс, возможность прямо в редакторе сразу же поиграть на свежевыстроенном уровне, изменение ландшафта одним кликом и множество подобных вкусностей.

Конец превью. Неизбежные итоги. Игру Far Cry ждать нужно обязательно. Верьте, что небольшие недочеты демо-версии к окончательному релизу будут устранены. Вживаясь в роль Джека Карвера, начинайте просматривать каталоги туристических фирм с цветастыми фотографиями райских островов. Каждый новый день встречайте с надеждой увидеть долгожданные диски на прилавках магазинов. Перепишите это превью 20 раз на листе бумаги и разошлите своим знакомым. И скоро будет нам счастье.

FABLE

На самом деле большинство взрослых — всего лишь дети, только вот игрушки у них подороже. Мы играем в свои взросло-детские игры, надуваем губы от минутных мелочных обид и, если ребенок внутри нас ещё не успел спрятаться в дальний угол темного чулана, втайне надеемся, что кто-нибудь обязательно расскажет нам сказку. Сказку, в которую захочется поверить.

Жанр ▸ RPG
Разработчик ▸ BIG BLUE BOX
Издатель ▸ MICROSOFT

ДАТА ВЫХОДА ▸ 2004 год
ПЛАТФОРМА ▸ XBOX

АЛЕКСЕЙ ПАСАК

Современному поколению, повально склонному к эскапизму, есть из чего выбирать. Удобоваримо одноразовые кинопритчи, миры, сотканные из строчек чужих книг или… или те же самые приснопамятные компьютерные игры. Только вся беда в том, что вместо лакомой и настоящей карамельки нам зачастую дают безвкусный chewing-gum. Беда в том, что порой хочется не "отыгрывать роль" в очередной эпической RPG с лицензированной системой боя, а просто "жить" по ту сторону экрана.

Вот для этого и нужны настоящие сказочники. Люди, которые не боятся новых идей и не знают понятия "границы". Такие, как глава "львиноголовых", — Питер Молине (Peter Molyneux). Этот человек часто дарил нам красивые сказки, поэтому начинаешь верить в то, что настоящие Волшебники ещё не перевелись…

ПРЫЖОК ЗА ПЛАНКУ

Когда дело касается создания лучшей RPG всех времен (и не стоит иронически улыбаться), полумеры и компромиссы не приемлемы. Неловкие замечания про "взвешенность и обдуманность" отметаются практически сразу. Идея про воплощение задумки Fable (Project Ego в девичестве) в строках программного кода витала в голове признанного гения современного game-development уже около 20 лет. Теперь выполнение этой довольно нелегкой задачи возложено на плечи дочерней студии Lionhead — Big Blue Box.

Давайте попробуем забыть про мучительное удовольствие двухдневного распределения очков опыта героя в очередной, до мозга костей проштампованной RPG — теперь абсолютно все характеристики будут зависеть исключительно от наших внутриигровых действий и поступков.

Ах да, забыл сказать про глобальную идею — нам всего-навсего предстоит прожить жизнь. Да, да, никто не ослышался. Игру мы начинаем пятнадцатилетним подростком (безболезненно проскочив период пелёнок, содранных коленок, трехколесного велосипеда и сакраментального "мама, откуда берутся дети?"), а вот закончим… Это уж как повезет. Может статься, что в 26 лет молодым и бесшабашным героем погибнем в неравном бою, а может случиться что дряхлым вором на покое на рубеже седьмого десятка отправимся на встречу с Творцом прямиком из собственной холодной постели… Все зависит исключительно от наших деяний. От выбранного жизненного пути. И ещё от сотни-другой нюансов.

Ясно, что проживать жизнь обыкновенную не особо и хочется, поэтому мы постараемся стать как минимум героем. Кроме абсолютной свободы действий, конечно, будет присутствовать и сюжетная линия. Несчастное детство, таинственная судьба родителей, наличие в будущем таких же героев-конкурентов, которые будут выхватывать у нас из-под носа лакомые куски пирога славы и уважения, легенды-сказания о полумифическом Jack of Blades, с которым, конечно, нам предстоит встретиться… Все это разработчики обещают органично вплести в контекст геймплея. Или нашей второй жизни, как вам будет угодно.

WE ARE DEFINED BY THE CHOICES WE MAKE

Каким героем стать — решать только вам. Никакого заведомо выбранного alignment. Вы посредством поступков будете интерактивно взаимодействовать с окружающим миром, динамически изменяя как себя, так и окружение, независимо от того, в каком возрасте и где было совершено то или иное деяние. Как в жизни.

Сломайте деревцо и придите к нему через пару лет. Через пенек проросла трава. Обидьте подругу детства, и она это наверняка вам припомнит. Любой предмет игрового мира можно будет взять, повертеть в руках, выбросить или незаметно спрятать в инвентарь, разумеется, если он туда поместится. Со слов Молине, по интерактивности игра обещает дать фору шедевральной Shenmue. Очень хочется в это верить.

Отправьте на тот свет семью соседа, лицо которого вам по какой-либо причине не импонирует, и появитесь пред его взором через полгода — рискуете испробовать на себе вендетту (если, конечно, этого самого соседа кто-то раньше вас не отправил к праотцам). Убьете ужасное чудовище где-то в чаще леса — не получите ничего, кроме непроверенных слухов и полупьяных бывальщин в местной таверне. Но если же вы расправитесь с проклятой тварью на виду у десятка односельчан да ещё вдобавок выхватите из ее когтей беззащитную девушку… Уважение жителей поселка и распространяющиеся в народе легенды о вашей храбрости, воздух полон подброшенных чепчиков, и, разумеется, гарантирована неземная любовь прекрасной незнакомки. Считайте, что перед нами персонализированная Black & White.

Внешность персонажа будет зависеть только от нас. И вообще, постарайтесь привыкнуть к тому, что Fable — гимн теории self made man. Сызмалу будем таскать тяжести и активно упражняться с оружием — в 20 лет получим красавца, затыкающего за пояс Конана-Варвара и всех победителей конкурса "Мистер Олимпия" вместе взятых. Будем тренироваться в незаметном опустошении карманов у нетрезвых прохожих в несветлое время суток — заработаем себе гибкие пальцы вора и нездоровую бледность, вызванную ночным образом жизни. Захотите попрактиковаться в искусстве магии — что же, может, именно вас и украсит раннее облысение… Сделайте дорогущую татуировку и вызовите зависть окружающих. Поменяйте прическу. Забудьте про рубашки и сразите окружающих дам идеальным торсом и мощными бицепсами.

Получите в бою ранение и посмотрите что будет, если не заботиться о последующем лечении. Правильно, останется шрам. На всю жизнь. Вдумайтесь и ещё раз переосмыслите фразу "на всю жизнь".

Неудивительно, что наша внешность будет влиять на восприятие и реакцию окружающих так же, как и наши поступки. "По одежке встречают…". Вряд ли вы станете любимцем детворы, если ваш покатый лоб и лицо будет украшать устрашающий татуаж, а одежда будет несколько смело декорирована кровью невинно убиенных жертв.

Система боя, как ни странно, во главу угла не ставится. Конечно, обилие приемов, комбинаций, удобное управление и прочие вкусности торжественно анонсируются после каждой "живой" демонстрации Fable, но акцент на hack`n`slash не делается. Не в нем суть. По роликам можно догадываться, что бой будет более тяготеть к аркадным аналогам и/или же к сплаву систем, ранее виденных в различных jRPG.

LIVE FAST, DIE YOUNG

Задумайтесь над тем, что быть плохим — на самом деле очень неоднозначная жизненная позиция. Боятся — значит уважают, разве не так? Вы можете стать абсолютно негативным персонажем, который заходит в чужие дома без спросу, открывая входные двери исключительно ногой. Надавайте тумаков надоедливым детишкам, а недовольным старикам небрежно покажите средний палец. С мыслью о том, что "не хотите подыхать без шрамов", отделайте "под хохлому" любого, кто посмеет усомнится в вашей крутости. Носите только черное, слушайте только black metal и сражайтесь только тем мечом, которым в 17 лет убили первого противника. Вы не вспомните, как его звали, но это уже запомнили другие. Будьте тем, кого мудрая англоязычная аудитория нарекла бы емким словом, которое, к сожалению, не пропустила литредакция. Можете удивиться, но даже после таких злодеяний вы сможете стать героем, которого запомнят и про которого сочинят сказки. Страшные сказки. Но ведь никто ведь и не говорил, что они обязательно должны быть добрыми и со счастливым концом…

Или же станьте примером для молодежи, хорошим, добрым, улыбчивым, пушистым и до колик справедливым. Вырастите достойным членом общества, найдите себе девушку, покорите её своим благородством и отвагой, возьмите в жены, заведите детей, живите в свое удовольствие. Станьте живой легендой. Получите безукоризненную репутацию. Разработчики клятвенно обещают, что игра все это позволит. Карты у нас на руках.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ

Вариантов последующего развития несколько. Либо в этому году мы получим один из самых инновативных, неординарных и просто сказочных игровых проектов, либо нас ждет разочарование и рухнувшие идеалы детства.

Но почему-то упорно верится лишь в первое.

THE MOVIES

Пока кудесники из Lionhead раздувают мехи в кузнице богов Black & White 2 (см. Re:PLAY #1-2 за 2004 год) и направляя поправляют истинный жизненный путь в Fable, им ничего не остается, как воплотить оставшиеся идеи и концептуальные наброски в что-то настолько же простое и оригинальное. Смазывайте механизм киноаппарата, потому как сегодня мы сядем в кресло братьев Люмьер, или Джорджа Лукаса, или Стивена Спилберга.

Теперь под непосредственным руководством Питера Молине воплощается идея симулятора киностудии, в котором экономическая часть будет максимально автоматизирована и оставлена на долю компьютерного разума, а нам же предоставят все богатство выбора тематики, актерского состава, фабулы и прочих деталей, немаловажных для создания блокбастера.

Жанр ▸ HOLLYWOOD SIM
Разработчик ▸ LIONHEAD STUDIOS
Издатель ▸ ACTIVISION

ДАТА ВЫХОДА ▸ 2004 год
ПЛАТФОРМА ▸ PC

АЛЕКСЕЙ ПАСАК

САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

Игрок начинает карьеру продюсера почти в самом начале киноэпохи — в 1900 году. Он будет преодолевать путь сквозь тернии к звездам и славе длиной в 100 лет — от ностальгических образов первых немых черно-белых "двадцатиминуток", на которые приходили только самые храбрые, и до многочасовых цветных блокбастеров, собирающих гигантские залы и не менее гигантскую кассу.

Основное удовольствие мы будем получать не от подсчета затрат после просмотра райдеров мировых кинозвезд и рутины определения суммы гонораров (хотя и это в игре будет присутствовать), а от непосредственного подбора контента фильма и формы его наполнения. Хотите — и зловещий Носферату не вопьется роковым укусом в шею спящей красотки, а наоборот, одарит её симпатичным букетиком роз. Переведите потасовку в ковбойском салуне из жестокой бойни в невинный обмен наступаниями на ноги и заявлениями "противный!". Превратите экранизацию "Белоснежки" в эротический фильм, способный заставить Тинто Брасса залиться пунцовой краской. Решите, как ваш герой должен расправиться в очередной сцене с надоедливым монстром — оттолкнуть его ногой, отстрелить голову из помпового ружья или же разнести в кровавые ошметки с помощью залпа из гранатомета "Муха". Все довольно легко и интуитивно настраивается с помощью системы шкал и ползунков. Нас ограничивает только технологический прогресс и культурные традиции того времени, в котором мы снимаем фильм. Но никто ведь не отменял прорыв границ и расширение горизонтов…

MISTER SUPERSTAR

Подбор актеров, предлагаемых сеттингов, выбор сценария и прочие приятные мелочи лягут на наши плечи. Да, придется решать даже такие проблемы, как очередной "творческий" запой актера, играющего главную роль, или истерики "звездной" старлетки, требующей более комфортабельные условия проживания и немедленную замену старого спального фургончика на новый.

Стараясь максимально персонализировать создаваемые нами фильмы, разработчики пообещали ввести функцию загрузки музыки на наш вкус и записи голосов, которые можно будет поставить в озвучку персонажей. Самые позитивные и добрые композиции Slipknot в качестве звуковой дорожки к какому-то детскому фильму или очередной Джеймс Бонд, разговаривающий голосом занудного соседа с верхнего этажа — чем не вариант?

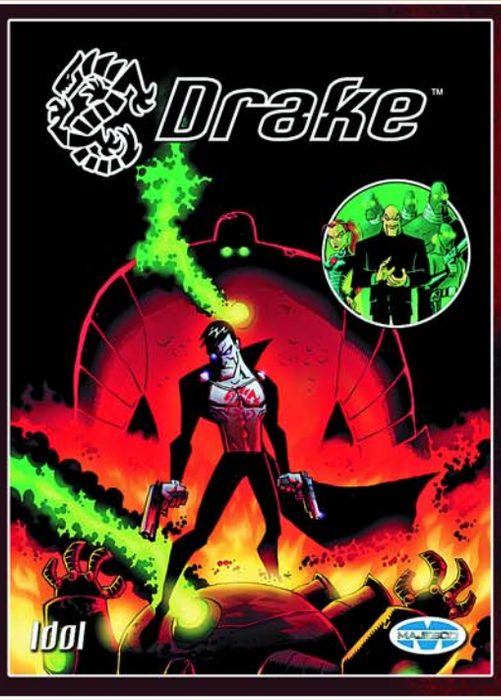
Для уже готового фильма можно будет смонтировать вкуснющий рекламный трейлер и активно завлекать им слабые души в темные кинозалы на просмотр своего шедеврального творения. Также у этой функции есть обратная сторона — выложить свой рекламный трейлер в интернет и потягаться в популярности просмотров с такими же Феллини. Количество игровых настроек позволяет создавать фильмы, кардинально разнящиеся во многих параметрах, поэтому подобные онлайновые состязания должны получиться довольно интересными.

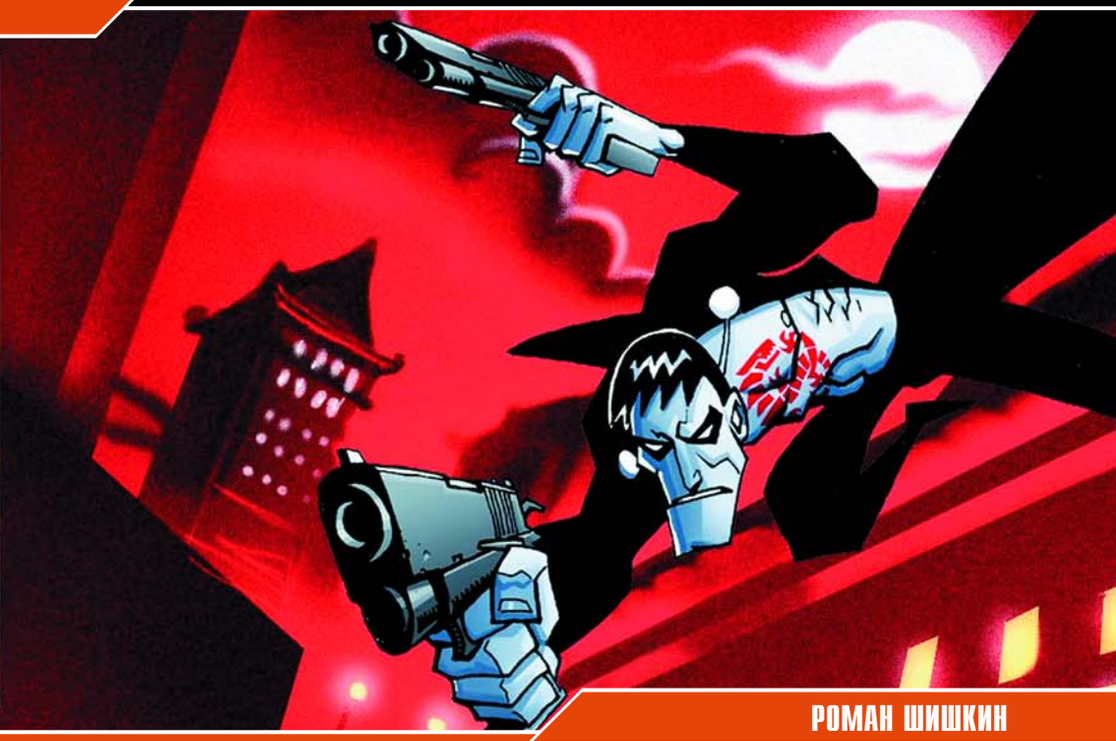
THIS IS THE NEW HIT

Питер Молине обещает выпустить очередной проект, способный переплюнуть памятный Theme Park/Theme Hospital. Дата релиза не уточняется — "где-то в 2004 году".

Джонни, сделай монтаж!

DRAKE OF THE 99 DRAGONS





РОМАН ШИШКИН

Жанр ▸ TPS
Разработчик ▸ IDOL FX
Издатель ▸ MAJESCO

ДАТА ВЫХОДА ▸ Апрель 2004 года
ПЛАТФОРМА ▸ PC

В комиксах всенепременно должны быть супергерои. Супергерои обязательно должны быть атлетического телосложения и привлекательной для дам внешности. У супергероев во что бы то ни стало должно быть трико (чтобы обтягивало тело, являя взорам окружающих поразительную мускулатуру) и длинный плащ (чтоб красиво развевался). И еще супергерои со стопроцентной вероятностью должны попасть в какую-то темную историю, после которой у них появятся суперспособности. Встречайте хмурого дядьку в черном трико и черном же развевающемся плаще. Дрейк (Drake) из игры, разработанной шведской командой Idol FX, — типичный супергерой.

В руки к вашему непокорному слуге попал диск с демо-версией Drake of the 99 Dragons. Перед процедурой запихивания сего носителя в компьютер я решил совершить легкую пробежку по интернету, узнать, что же говорит об игре народ. И сразу же был сражен наповал оценками, поставленными различными западными игровыми порталами Xbox-версии Drake of the 99 Dragons, — от 1 до 3 баллов по десятибалльной шкале. Понимая, что случайно заниженная оценка могла проскочить в одном-двух случаях, но никак не в десяти-двадцати, я, разочаровавшись во всем на свете, а особенно в играх на основе комиксов, все же запустил файл Drake.exe. И через десять минут окончательно уяснил, что не иду в ногу с миром, ибо демо-версия понравилась мне очень.

Дрейк вспоминал, что произошло. Все медленно становилось на свои места. Дрейк. В темных подворотнях его имя произносили шепотом, несколько раз оглянувшись. Его боялись. Он был лучшим из лучших — клан "99 Драконов", клан искуснейших наемных убийц был его семьей. Непонятно, как могло случиться, что их всех уничтожили. Но это случилось. Более того, таинственный отряд украл древний артефакт, который поколения бойцов клана "99 Драконов" охраняли на протяжении трех тысяч лет. Дрейк тоже был в числе девяноста девяти убитых членов клана. Однако боги воскресили его для мести. Для кровавой мести и возвращения артефакта. А в дополнение к инстинктам тренированного убийцы боги наделили героя некоторыми суперспособностями. Дрейк наконец-то вспомнил, что произошло. Теперь машина для убийств отправляется на поля…

Вот такую милую завязку имеет комикс от студии Idol FX. Эти шведские ребята не ограничились созданием рисованных картинок и, вспомнив нехитрое правило: "кто женщину ужинает, тот ее и танцует", решили снять все пенки, самостоятельным образом построив игру "по мотивам". Для того чтобы компьютерный продукт походил на продукт полиграфический, решено было использовать так называемую rim-light shading, технологию, основанную на принципах cel-shading, только еще больше "комиксовую". И закрывая уши от воплей западных игросайтов, я готов заявить, что графика удалась. Не всем она придется по душе, это точно, но своеобразия и стиля ей не занимать. Больше всего визуальное воплощение игры Drake of the 99 Dragons напоминает нарисованный художником Брюсом Тиммом (Bruce Timm) анимационный сериал Batman (а ведь именно этого и добивались деятельные шведы). Все в графике наделено харизматичностью мультфильма про "человека-летучую мышь" — точно такая же умилительная угловатость объектов, тот же темный опасный город, освещаемый лишь редкими фонарями да жужжащими неоновыми вывесками, те же гротескные здания и, самое главное, нарочитая простота движений кисти художника. Дух комиксов авторитетно заявляет о себе появляющимися буквами THUD!, когда Дрейк приземляется после прыжка, KA-THOO при стрельбе из шотгана и NA-TA-TA-TA-TA при нажатии на курок автомата, CRASH — когда супергерой влетает в окно, разбивая стекло на мелкие кусочки. Красиво, добротно, хорошо. Однако есть в графике и неприятные моменты, и самый "проштрафившийся" — анимация. Небольшую фигурку Дрейка хочется видеть гибкой и пластичной. Хочется узнавать мягкость и вкрадчивость прыжков Человека-Паука (Spiderman), а вместо этого нам подсовывают неуклюжую марионетку с вымученными, дергаными движениями. Разработчики поскупились нарисовать больше промежуточных положений — и из-за этой хозяйственности наш супергерой из клана "99 Драконов" больше всего напоминает уставшего буратино. Также в визуальном оформлении игры напрягают трехмерные CG-ролики, которые

разительно отличаются от внутриигровой графики — уютная атмосфера комиксов рушится. А в остальном все чистенько и приятно. Вердикт — визуальная часть в целом удалась.

Игровой процесс в Drake of the 99 Dragons тоже не был обласкан иностранными игрожурналистами. Сетовали они в основном на ужасную систему автоприцеливания и сумасшедшего виртуального оператора, готового снимать своей камерой все, что угодно, но только не нужные ракурсы. Но это все в Xbox-версии, а что же мы видим в персонально-компьютерной демке? Ураган! Ураган эмоций, ураган адреналина, ураган счастья. Дрейк бежит вперед по мрачному уровню, а со всех сторон к нему стекаются злобные противники. Последний из Драконов, следуя заветам Джона By (John Woo), сжимает в каждой руке по средству обездвиживания и обезжизнивания врагов. Стрельба с каждой руки повешена соответственно на левую и правую кнопки мыши — необычный и интересный ход разработчиков. Можно вручить Дрейку в одну руку дробовик, а в другую — штурмовую винтовку и наслаждаться различной огневой мощью. Или сунуть в левую Uzi, а в правую — гранатомет. Врагов выносим пачками. Однако супергерой не был бы супергероем без суперспособностей. Их есть у Дрейка. Например, пришедшее прямиком из "Матрицы" slo-mo (a.k.a bullet time). Гостем из той же "Матрицы" стало умение бегать по стенам. Также в наличии у хмурого убивцы мегавысокие прыжки и мегаспособность останавливать течение времени. Slow motion и freeze motion требуют наличия Энергии Духов (Soul Power), которую Дрейк получает от убиенных супостатов. Проблем с автоприцеливанием в PC-версии, в отличие от ее консольной сестрицы, не наблюдается по той простой причине, что автоприцеливания нет. Присутствует перекрестие, мышкой совмещаем его с силуэтом противника, усердно тарабаним по кнопкам — готов! Ищем следующую цель. Дрейк взмывает в воздух, делает сальто, останавливает время. Перекрестие прицела наведено на злобную физиономию врага, бешено жмем на клавиши мышки, пули лениво покидают стволы, нехотя появляются буквы BLAM!, противник медленно взмывает в воздух, отправляется в непродолжительный полет. Тем временем срок действия slow motion заканчивается, и враг неуклюжим мешком падает на землю. Никакой проблемы с прицеливанием не возникает. Камера тоже, судя по всему, отличается от своей тронутой приставочной товарки, поскольку ведет себя чинно и благородно, никуда не скачет и показывает и Дрейка, и его врагов вполне адекватно. К отрицательным же моментам можно отнести прицел светло-серого цвета, который так и норовит затеряться на экране, и невостребованную способность бегать по стенам. Но это все относится к демо-версии, вполне вероятно, что в финальном релизе, обещающем 25 миссий, которые будут иметь место в различных экзотических локациях, и толпу разнообразных врагов, оплошности закрасят, и все будет в лучшем виде.

А вот звук в игре откровенно подкачал. Все огнестрельные игрушки супермена из клана "99 Драконов" звучат очень слабенько и жиденько. Не хватает мощи, не хватает объема, не хватает зычности. Враги взывают к милосердию тоже совершенно без эмоций. Даже сам Дрейк умирает с ничем не трогающим и блеклым "ой!". Единственным приятным моментом озвучки стоит назвать эффект "зажеванной пленки", который сопровождает slow motion. Жмем на кнопку вызова этой суперспособности, все звуки замедляются до полной паузы, через несколько секунд постепенно возвращаясь к нормальной скорости, — приятно. Музыка довольно неплоха. Не шедевр, но и не тихий ужас. К игровому процессу подходит — ну, и ладно.

Вот и пролетели 10 минут радости (именно столько занимает прохождение демо-версии). Что ж, вынужден сообщить вам, что произошло одно из двух: либо журналисты западных игровых сайтов поголовно ошиблись и игра Drake of the 99 Dragons на самом деле вещь хорошая, либо нужно перестать составлять мнение о финальном продукте по одной лишь демо-версии. Так что остается одно — ждать релиза и надеяться, что буржуйские сайты просто не разглядели стоящую игру за корявым управлением и психованой камерой.

Хорошая новость для тех, кто любит комиксы, а также для тех, кто просто хочет увидеть рисованные новеллы про Дрейка. Idol FX на сайте по адресу www.drakegame.com/DrakeComic/DrakeComic.pdf или www.idolfx.se/Drake_Issue_0.pdf выложила первый выпуск графической истории про последнего бойца из клана "99 Драконов". Формат pdf, масса файла — 6,5 Мб.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

В плеяде наиболее интересных, многообещающих, амбициозных и поэтому еще более ожидаемых проектов прибыло. В предыдущих номерах мы уделили должное внимание самым-самым сливкам зубодробительного жанра, но оставили в тени последователя нашумевшей серии Medal of Honor. Сразу заметим, EA Games не готовит в своих лабораториях очередное терпкое дополнение к популярной серии. Нас ожидает нечто большее — как минимум, достойный ответ прошлогоднему хиту Call of Duty.

Жанр ▸ FPS
Разработчик ▸ EA GAMES LA
Издатель ▸ ELECTRONIC ARTS

ДАТА ВЫХОДА ▸ лето 2004 года
ПЛАТФОРМА ▸ PC

НИКОЛАЙ КОРЖ

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН

Измученная разработчиками разной масти и профессионализма тема Второй Мировой войны еще очень нескоро отойдет на задний план. Medal of Honor: Pacific Assault относится к по-своему культовой серии Medal of Honor, которая успела отметиться на всех современных платформах. Неудивительно, что Electronic Arts продолжает эксплуатировать военный сериал, завоевавший огромную популярность, однако даже самые ярые поклонники не выдержат еще одно посредственное дополнение на измученном годами движке Quake 3. Выжав все соки из последнего, компания пришла к логическому выводу — основой Pacific Assault послужит совершенно новое, "не имеющее аналогов" графическое решение.

ИСТОРИЧЕСКИЙ МАНИФЕСТ

MoH: Pacific Assault позиционируется в первую очередь как четкое следование историческим событиям, что не планировалось на самых ранних стадиях работы. Игра предложит нам поучаствовать в боях, которые проходили с 1941 по 1943 год на Тихоокеанском театре военных действий. В качестве ключевых точек разработчики выделяют удар по Перл-Харбору, штурм острова Танамбого и затяжную битву на океанском атолле Тарава. Отметим, что данный сеттинг еще не был востребован в серии MoH.

Воссоздавать максимально аутентичные события творческому коллективу помогают многочисленные пыльные исторические тома, фотографии и планы боевых действий, карты, музеи и, конечно же, рассказы очевидцев, к мнению которых создатели игры очень внимательно прислушиваются.

Чтобы добиться максимального соответствия реалиям Второй мировой, команда EA сотрудничает с американским историческим обществом "Medal of Honor". Кроме того, за время работы над игрой большинство разработчиков побывали в Юго-Восточной Азии, дабы воочию изучить места былых сражений. Сотни фотографий и видеоматериалов легли в основу построения локаций, создания аутентичных средств передвижения и выверенных до малейших деталей копий реального оружия. В результате чего нас должны ожидать достоверные ло-

кации и солидный арсенал всевозможных видов оружия, применявшегося в Тихоокеанской кампании обеими враждующими сторонами.

В БОЙ

Пройти через пекло Второй мировой игрокам предстоит в обличии рядового Тома Конлина (Tom Conlin), молодого рекрута морской пехоты. В игре предусмотрено 25 уровней, которые объединены в семь эпизодов. Игровой процесс, как и пристало современным FPS, обещает быть невероятно динамичным и разнообразным. Действие на поле боя не будет прекращаться ни на секунду, а массированная атака Перл-Харбора в самом начале игры станет своеобразным пиком кровопролитного action. Развитие сюжета будет происходить в зависимости от выбранного пути — каждое действие по тонкой ниточке приведет либо к легкому сражению без серьезных потерь, либо к мясорубке, безудержно отнимающей жизни вашего отряда. Конечно же, свободы масштабов Battlefield 1942 или Operation Flashpoint никто не обещает, и все разнообразие, скорее всего, закончится уже при повторной попытке прохождения участков миссии. Однако все происходящие в грядущем MoH: Pacific Assault не будет сводиться исключительно к сухопутным передвижениям, уже обещаны миссии на самолетах и пунктах ПВО. Интересным элементом игрового процесса станет грамотное участие в военных действиях медиков, которые смогут спасти как подчиненных, так и раненого протагониста. Все перечисленные нововведения являются лишь толикой от общего количества сюрпризов, которые готовит нам EA.

Тяжело представить серию Medal of Honor без многопользовательского режима, потому как именно здесь проходит оттачивание мастерства, приобретенного в режиме одиночной кампании. Кроме девяти уникальных игровых арен, созданных специально для сетевых баталий, нам обещан как минимум один инновационный вид игры — Invader. Суть его сводится к поэтапному захвату определенных частей локации путем спланированного штурма и поэтапного перехода к новым кусочкам карты.

В игре, разумеется, останется привычный deathmatch, поддерживающий одновременно до 32 игроков. Выбор стороны абсолютно свободный, и ответ на вопрос: "Сможем ли мы сыграть за представителей вооруженных сил Японии", — может быть исключительно положительным.

ВИДАВШИЕ ВИДЫ

Если на первых порах команда разработчиков хотела всего лишь перенести на другую часть континента успешный игровой процесс Allied Assault, то сейчас ситуация кардинально изменилась. Проект стал полностью самостоятельным, обзавелся популярным физическим движком Havok, разумным (по сравнению с предшественниками) искусственным интеллектом и очень впечатляющим графическим ядром.

Анимация персонажей в очередной раз поражает воображение, уже неоднократно взбудораженное демонстрациями от Valve, id и GSC. Анимация солдат действительно может претендовать на пресловутую реалистичность — никаких резких деревянных движений, все четко, грамотно и размеренно. В MoH:Pacific Assault разработчики весьма серьезно отнеслись и к анимации смерти, предпочитая реализм показушному фонтану кровавых брызг. Так называемая "физика тряпичных кукол", успешно зарекомендовавшая себя во множестве проектов (одним из наиболее ярких стал Max Payne 2), будет присутствовать и в MoH:Pacific Assault. Еще одна гордость разработчиков — детализация главных персонажей. Нам обещана возможность (при желании, разумеется) рассмотреть их зубы, десны и язык, а зрачки персонажей должны реагировать на освещенность местности.

Ответственные лица из EA Games LA специально изучали артикуляцию, мимику и жесты для качественного воссоздания общения в игре. А приглашенные моделлеры персонажей ранее трудились над такими лентами, как "Последняя Фантазия: Духи", "Матрица", "Ледниковый Период" и "Звездные Воины". Итог — на лице ключевых персонажей нам обещают наличие приблизительно пятидесяти анимированных и изменяемых точек.

Плечом к плечу с Томом Конлином будут сражаться многочисленные солдаты морской пехоты, и у каждого из них будет свой характер и уникальный внешний вид — этим разработчики особенно гордятся. В битвах и сражениях лица, телосложение и одежда боевых товарищей не раз претерпят изменения — из моложавых наивных рекрутов они превратятся в закаленных боем ветеранов. Не забыты и такие новомодные эффекты, как примятая от взрывов или шагов трава, интерактивная вода. Кроме того, нам обещано сохранение гармонии, а не перенасыщение игрового процесса исключительно яркими, но пустыми красивостями.

Подобное скрупулезное отношение разработчиков привело к неминуемым задержкам срока выхода MoH: Pacific Assault. Впрочем, в последние годы проекты, которые таки появились в назначенное время, можно пересчитать по пальцам одной руки. На данный момент релиз MoH: Pacific Assault намечен на лето. Кроме того, учитывая, что действие игры охватывает лишь часть периода Второй Мировой войны, можно с уверенностью предположить, что в будущем нам не избежать продолжения.

Масштабы работ, которые ведутся над Medal of Honor: Pacific Assault, поражают, бюджет проекта тщательно скрывается издателем, а широкие рекламные кампании только-только начинают раскручивать будущий хит. Сомнений в успехе практически нет, а вот сможет ли игра дать достойный отпор коллегам по цеху, мы узнаем, как только она попадет к нам в руки.

КНЯЗЬ ТЬМЫ

ГЕОРГИЙ ЧЕКАН

Жанр ▸ HACK`N`SLASH
Разработчик ▸ ASCARON
Издатель ▸ ENCORE SOFTWARE

ДАТА ВЫХОДА ▸ 31 марта 2004 года
ПЛАТФОРМА ▸ PC

Какое, на ваш взгляд, самое любимое обещание разработчиков? "Игра X — убийца игры Y", не правда ли? Причем, что интересно, чем сильнее какой-нибудь отдельно взятый геймер любит "убиваемую" игру, тем глубже его интерес с "душегубу". Почему? Возможно, нам нравится созерцать падение экс-короля с занимаемого пьедестала. Или, скорее, фанаты надеются на то, что претендент будет сильнее чемпиона, почерпнет от него только самое лучшее и добавит что-то от себя — фактически станет продолжением любимого продукта. Но так получается далеко не всегда. Успех Starcraft не удалось повторить еще ни одному разработчику, кроме, разумеется, самой великой Blizzard. Не меньше посягательств на жизнь, здоровье и благополучие пережил другой бессмертный хит этой компании — Diablo. Игра горячо любимая в одних кругах и ненавидимая всеми фибрами души в других. На трон вечного короля жанра hack`n`slash вновь посягают, на этот раз новая псевдо-RPG под названием Sacred, творенье немецкой Ascaron.

Что же предпримет не самая известная компания, чтобы положить на лопатки мэтра игровой индустрии? Для начала сделает ход конем. Да, именно так. Разработчики резонно предположили, что именно путешествий и сражений верхом так не хватает в современных играх. До этого подобная возможность присутствовала лишь в The Elder Scrolls 2: Daggerfall да еще паре-тройке игр, известных лишь узкому кругу. Странно, ведь среди игроков довольно много любителей древкового оружия, полный потенциал которого раскрывается только при конной атаке. Так как же возможность оказаться в седле будет реализована в Sacred? Поскольку игровой мир достаточно велик и представлен одной огромной картой, которая динамически подзагружается, путешествие на своих двоих заняло бы уйму времени, что наверняка охладило бы интерес к игре. Чтобы избежать этого, заботливые разработчики заселили в мир Sacred лошадей, которые отличаются как скоростью, так и здоровьем. Чем выше "ранг" лошади, тем она быстрее и живучее и, естественно, требует большего значения навыка Riding. Преимущества владения конем очевидны — это прежде всего увеличенная защита и возможность унести ноги (копыта?) в случае, когда обстоятельства складываются не в вашу пользу. Однако езда верхом делает невозможным использование персонажем некоторых спецударов (special moves) и всех комбо. Следовательно, появление непарнокопытных друзей не нарушило столь хрупкую вещь, как игровой баланс. Жаль только, что не получится врубиться на полном скаку в гущу врагов и "пропахать" в ней тропинку, в игре не предусмотрена возможность перепрыгивать через невысокие препятствия или топтать противников копытами.

Следующей отличительной особенностью, по словам разработчиков, должны стать шесть уникальных классов персонажей. Касательно их уникальности можно поспорить, так как идеи явно позаимствованы из адд-она Diablo 2: Lord of Destruction. Гладиатор похож на варвара даже внешне, темный эльф-ассасин стилем боя сильно напоминает свою смертоносную и симпатичную коллегу, а лесной эльф так же, как и амазонка, предпочитает лук любому другому оружию. Так же легко проводятся параллели между паладином и серафимом, а волшебница отличается от боевого мага разве только полом. Единственный неоднозначный персонаж в Sacred — вампирша. В ее арсенале вампирская магия с использованием летучих мышей и разного рода "зубоприкладства". С помощью этой потрясающе обаятельной героини

(привет, Кровавая Рейн!) разработчики как нельзя ярче реализовали еще одну из особенностей игры — смену дня и ночи. Традиционно солнечный свет губителен для вурдалаков, поэтому в дневное время роковая воительница, будучи в обличии упыря, а не человека, постепенно теряет здоровье. Следует также заметить, что все спецприемы, называемые в игре combat arts, работают только для вампирской личины персонажа, следовательно, перспектива пережидать светлое время суток в каком-нибудь подземелье не так и туманна.

Sacred — игра для настоящих фанатов холодного оружия. Количество и ассортимент оного просто вводит ценителя в состояние благоговейного оцепенения. Вы вольны сделать свой выбор в пользу любого вида, будь то японский сай или европейская глевия, катана, популярная в свете последних событий мира кино, или традиционно обделенный вниманием боевой серп, кастет, любимец преступного мира, или привычная блюстителям порядка алебарда, легкий эсток, выбор дворянства, или тяжелая двуручная секира, оружие для поля брани. А если вспомнить, что некоторые экземпляры можно использовать в парном варианте... Sacred — просто рай для настоящего ценителя.

Еще одной, по заявлениям разработчиков, оригинальной идеей следует считать программируемые комбинации ударов. В игре присутствуют специальные NPC, которые за умеренную плату соединят любой указанный набор из четырех известных вам спецприемов в смертоносное комбо, вызываемое одним кликом мышки. Честно говоря, польза от данного нововведения сомнительная: в потенциальной "жертве" предмета обсуждения — Diablo — различные техники привязывались к горячим клавишам, что при определенной сноровке позволяло проводить умопомрачительные комбинации из десятков различных ударов. В Sacred же получить комбо значительно проще — были бы деньги. Честно говоря, опытные игроки придерживаются мнения, что лучше уж исполнять сложное "кунг-фу" на клавиатуре, зато при этом полностью контролировать процесс и корректировать его течение.

Не все ладно и с ролевой системой. И вроде традиции соблюдены — навыки, равно как и характеристики, можно поднимать самому по достижении очередного уровня. Зато со спецприемами разработчики явно перемудрили: чтобы изучить очередное заклинание или технику, надо найти специальную руну. Но ведь игроку может банально не везти! В таком случае придется сражаться одним и тем же ударом, что создает определенные трудности (причем немалые), да и скучно, не говоря уже про сложности, которые возникнут при игре магом. Остается только надеяться, что разработчики изменят свой взгляд на эту существенную деталь.

Что касается графики, то она довольно обычна, насколько можно судить по бета-версии. В игре стандартный двухмерный мир со всеми вытекающими. Например, анимации элементов пейзажа можно и не ждать, зато довольно симпатично выглядят вполне реалистичные огонь и вода. Что касается движений персонажа (кстати, абсолютно трехмерного), то они опять же вызывают противоречивые чувства. Вот, к примеру, обычный удар любым оружием одинаков для всех героев, что через некоторое время просто не может не надоесть. Зато как будет выглядеть самый простой из спецударов — hard hit, зависит от типа оружия, которым он наносится, и персонажа, который его проводит. Анимация каждого из героев именно такая, какой от него ожидаешь: строгий классический стиль серафима контрастирует с танцующей, воздушной манерой фехтования лесного эльфа. Грубая и действенная техника гладиатора противопоставлена не лишенной изящества, но от этого не менее эффективной школе темного эльфа. В общем, нарисовано красиво и с любовью.

Итак, стоит ли ждать очередного "убийцу", в успех которого не очень-то и верится? Безусловно, игра должна получиться весьма и весьма неплохой, но сомневаюсь, что ветераны Battle.net покинут своих волшебниц и паладинов 99 уровня ради пары новых идей, которые не настолько уж и должны влиять на игровой процесс. В финальной же версии хотелось бы видеть горячие клавиши и некоторые кардинальные изменения в интерфейсе, вроде добавления "пояса с бутылочками". Да и раз уж игра метит на трон, то можно позаимствовать у текущего короля не только основную идею, но и несколько успешных наработок. Все-таки Blizzard — не новичок на игровом рынке. А кто победит в неравной схватке, покажет время и релиз. Ждем.

МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО

Жанр ▸ ACTION/ RTS/ RPG
Разработчик ▸ ENLIGHT SOFTWARE
Издатель ▸ ENLIGHT SOFTWARE/ АКЕЛЛА

7,0

Требования ▸ CPU 800MHz/ 256 RAM/ 32 Video/ 1100 HDD

(+)
- Настоящая eye-candy
- Отличная action-составляющая
- Замки еще никогда не были столь внушительны

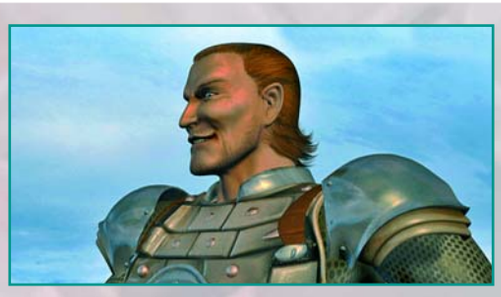
(−)
- Рудиментарная стратегическая часть
- Отвратительный path-finding
- 98% игры можно пройти с помощью одного персонажа

На дворе начало XV века. Франция в огне войны, которая длится с переменным успехом уже почти сотню лет. И именно сейчас решается судьба французской Лилии, которая вот-вот будет поглощена английским Львом. Казалось, надежды нет, однако волею судеб дальнейшие судьбы короны и страны теперь в руках простой крестьянской девушки, вершащей Историю. Безумная или провидица, кто знает? Однако так ли уж важно с расстояния в века, кем была на самом деле Орлеанская Дева? Ведь в памяти людей остается образ, а истина…истину оставим очевидцам.

INTRODUCTION. В РАЗМЫШЛЕНИЯХ О БРЕННОСТИ ВСЕГО СУЩЕГО

Прочитали? Забудьте. Игра не о том. Нет-нет, вас не обманули, здесь действительно есть Жанна Д'Арк, мало того, с завидным старанием воссоздана еще добрая дюжина полководцев того времени. Декорации построены с поистине титаническим размахом, а одеяния и доспехи действующих лиц и статистов каждое мгновение радуют нас. Гигантские замки, мирные французские поселения, мощные осадные орудия (не вспомнить даже, когда при виде требушета сердце сжималось в подобном трепете) — игра действительно радует взор каждым мгновением своего пребывания на экране. Только вот один крохотный, почти "незаметный" нюанс не дает воспринять происходящее серьезно: Жанна из Арка ни-ког-да не подымала оружия на врага — ее уделом было вести людей за собой и дарить им веру в победу. Засим всякое случайное сходство очаровательной леди в полном доспехе, резво размахивающей различными колюще-рубящими предметами, со святой Жанной просим считать случайным совпадением. На этом исторические экскурсы заканчиваются, спасибо за внимание.

А вот в отрыве от исторических реалий игра получилась весьма достойной. Отказавшись от порочной практики смешения жанров, разработчики из корейской Enlight Software во главе с талантливым Тревором Чаном (Trevor Chan) взяли за основу два совершенно не вяжущихся друг с другом направления — action и RTS, после чего организовали их практически независимое сосуществование.



ГЛАВА ПЕРВАЯ, АКТИВНАЯ. БЕРЕГИТЕ МЫШЬ!

С самого начала действа наша подопечная уже облачена в отполированный умелыми руками панцирь, в ее нежных руках поблескивает клинок, а волосы заботливо уложены в развевающийся на ветру "конский хвост". В общем, загляденье, а не девушка. Где-то рядом мгновенно материализуется кто-то из боевых соратников, но, разумеется, сразу теряется

на ее ослепительном фоне. Да и зачем? Вдали появляются первые представители ненавистной Британии — тут-то и начинается жара. Давненько уже на компьютерные просторы не захаживал столь активный action, незамутненный излишними и ненужными элементами декора. Богатейший набор ударов и комбосов оказывается весьма прост в освоении, и уже буквально через десять минут игры возникает вопрос, почему же другие до сих пор не используют столь гениальные идеи. И вот воительница врывается в гущу врагов и в считанные минуты разбрасывает в разные стороны большую половину супостатов с изрядным ущербом для здоровья последних. Добиваем часть оставшихся недругов серией легких ударов и пируэтов, в финале выполняем coup de grace из прыжка с использованием клинка весьма основательных размеров. Вот, разве что, пяток арбалетных болтов в спину могут немного подпортить здоровье героической девы, однако и это не беда — открываем окошко инвентаря, весь игровой процесс замирает, предоставляя нам возможность дорисовать красную полоску жизни или перехватить (смею заметить мгновенно) что-то из необходимого снаряжения у боевого соратника, находящегося за пару километров от нас. Вас что-то насмешило, уважаемые читатели? Тогда повторюсь — игра носит исключительно развлекательный характер, и уповать на серьезность происходящего мы бы настоятельно не рекомендовали.

А вот развлекают нас в лучших традициях. Еще немного, и для преодоления весьма немалых игровых расстояний наша протеже сможет обзавестись лошадью, благо и верхом можно щедро раздавать удары по агрессивно настроенным английским подданным. А уж какое оживление наступает, когда с помощью попавшей в наше распоряжение артиллерии и прочих осадных "штучек" нам удается попасть в замок…

Жанна д'Арк — одна из самых известных фигур Столетней войны (1337-1453). Ко времени вступления на престол короля Карла VII (1422) Франция оказалась в критическом положении — все северные провинции были оккупированы англичанами, армия была крайне ослаблена, французское государство оказалось на грани поражения. Ключевым моментом стала осада и захват англичанами Орлеана (1428). Взятие этой крепости открыло для них возможность почти беспрепятственно продвигаться на юг.

В этот момент и появилась крестьянская девушка Жанна д'Арк, уверявшая, что слышит голоса святых, которые побуждали ее к военному подвигу и обещали свою помощь. Жанне удалось убедить дофина, и она получила военный отряд. Поддерживаемая опытными военачальниками и народной верой, Жанна нанесла несколько поражений англичанам. Осада Орлеана была снята. Карл торжественно короновался в Реймсе. Слава и влияние Жанны выросли чрезвычайно. Однако предпринятая ею попытка штурма Парижа закончилась неудачей. Жанна д'Арк была захвачена в плен в 1430 году и предана церковному суду. По настоянию англичан, она была обвинена в колдовстве, признана виновной и сожжена на костре в Руане 30 мая 1431 года. Через 25 лет ее дело было пересмотрено, и Жанна была признана невинно осужденной, а в 1920 году Орлеанская Дева была причислена к лику святых.

Кстати, замкам хочется воспеть отдельную оду, однако тесные рамки статьи требуют ограничиться лишь парой восторженных восклицаний. Здесь каждое укрепление — это полностью интерактивный элемент игры: на каждую стену можно взобраться и с боевым кличем гонять скопившихся на ней жителей Туманного Альбиона.

Где-то там, на задворках игрового процесса обитают и не менее "исторически достоверные" соратники Жанны. Однако к моменту их появления в игре наша воинственная крестьянка уже опережает их в боевых умениях на несколько уровней, да и принципиальных различий, кроме пола и используемого оружия, между ними так просто и не заметишь.

Графическая составляющая игры весьма достойна. Тут и смена времени суток, и весьма активно используемые метаморфозы погодных условий. Достаточно хороши уровни, на которых нам доведется путешествовать лесными тропами, не менее приятны и открытые пространства. А уж когда, стоя на сторожевой башне, наблюдаешь восход солнца…

Но самое главное из того, что касается активной части игрового процесса, в следующем: столь весело и энергично эксплуатировать электронного грызуна вашему покорному слуге не доводилось еще со времен активного прохождения классики жанра hack'n'slash — серии Diablo.

ГЛАВА ВТОРАЯ, "СТРАТЕЖНАЯ". ГАСИТЕ СВЕТ

Однако, к величайшему сожалению, со стратегической частью все не так радужно. Даже со скидкой на то, что она задумывалась как дополнительный элемент игрового процесса, использовать ее, не скрежеща при этом зубами, практически невозможно. В этом режиме (а переход к нему осуществляется в любой момент) юниты категорически отказываются адекватно реагировать на команды полководца, а артиллерия может намертво застрять в паре берез или друг в друге, отказываясь двигаться дальше. И даже отсутствие боевых формаций не играет сколько-либо существенной роли — все равно любая потасовка моментально превращается в беспорядочную свалку, не поддающуюся упорядочению. Все, что может быть плохо, — плохо. Единственный спасительный элемент — практически всю игру можно пройти "с видом от третьего лица", переключаясь в стратегический режим разве что для преодоления очередных замковых ворот.

ГЛАВА ПОСЛЕДНЯЯ, ОНА ЖЕ ЭПИЛОГ. "КИНА НЕ БУДЕТ, ЭЛЕКТРИЧЕСТВО КОНЧИЛОСЬ"

Попытки проанализировать первую игру из грядущей серии "Wars & Warriors" не могут привести ни к чему полезному. Если смириться с надругательством над историческим персонажем и совершенно отвратительной стратегической частью, можно получить просто море удовольствия от весьма достойного представителя жанра action. Чего и вам желаю. Если, в силу ряда причин, вам не удастся сделать над собой подобное усилие, то за игру лучше и не садиться. Хотя я бы все же рекомендовал не пропустить Wars & Warriors: Joan of Arc — fun-фактор того стоит.

ПАВЕЛ ЛОГИНОВ

Жанр ▸ SPACE SIMULATION
Разработчик ▸ EGOSOFT
Издатель ▸ ENLIGHT

8,5

- ▸ Полнейшая свобода действий
- ▸ Потрясающая графическая реализация космоса
- ▸ Интересный сюжет

- ▸ Отвратительная анимация в межмиссионных роликах

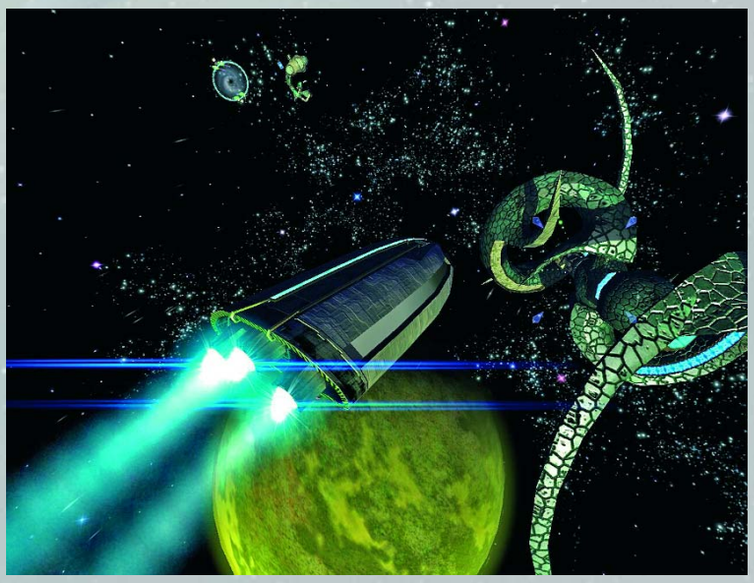
Требования ▸ CPU 1.3 GHz /256 RAM /64 Video/1 GB HDD

В вереницах миров, созданных жаждой азарта и поиска, затеряна Вселенная X, сотворенная в 1999 году Берндом Леаном. С тех самых пор она взывает к бесстрашным путешественникам, потомкам космических пиратов и супергероев. Фантазия переносит их во вселенную X, в пространство, где границы устанавливает разум, нет, скорее даже воображение, ибо оно беспредельно. No frontier.

Если для вас имя Бернда Леана (Bernd Lehahn) и название Egosoft не пустой звук, то можете смело пропускать нижеследующий абзац. Для остальных имеет смысл совершить небольшой экскурс в историю.

В 1999 году вышла X — Beyond the Frontier, выпустила ее маленькая немецкая студия Egosoft, а идейным вдохновителем проекта выступил Бернд Леан. По жанру игра представляет собой космический симулятор с максимальной степенью свободы. В то время ситуация на рынке проектов подобного направления была приблизительно следующей: вселенная Wing Commander медленно, но уверенно двигалась в сторону заката, а культовая Elite уже давно потрясала сединами, чем и отпугивала молодого игрока. X — Beyond the Frontier предоставляла в распоряжение пилота 52 сектора космоса и ограничивала действия разве что фантазией игрока. Как это принято говорить, "Egosoft не стала останавливаться на достигнутом и в предельно короткие сроки выпустила адд-он X — Tension", который, учитывая количество изменений, вполне можно рассматривать как полноценный сиквел. Игрок больше не был привязан к одному кораблю, появилась возможность заниматься пиратством, сюжет упразднили полностью. К сожалению, игра не издавалась по ту сторону Атлантического океана и была оценена по достоинству лишь европейским игровым сообществом.

Итак, X2 — The Threat является третьим проектом во вселенной X, с которой по степени проработки может сравниться разве что Star Wars да Might &



Magic. Мир X насчитывает миллионы лет, в книге его истории есть описания как легендарных событий, так и славных подвигов.

Нам предстоит играть за пилота Джулиана (Julian), которого под честное слово офицера Аргонского флота выпускают из тюрьмы, куда наш герой попал за угон корабля. Благодетель тут же выдает первое задание и даже дарит корабль. В дальнейшем, если следовать сюжету, игрок приоткроет завесу тайны происхождения Джулиана, погрузится в интриги местных корпораций, откроет ранее неизведанные миры и, возможно…

Если вы не новичок во вселенной X-Tension, то наверняка базовые навыки по управлению кораблем и навигации в космосе еще не утрачены, а основные принципы космической торговли не забыты. Однако если знакомство с космическими симуляторами ограничивается играми типа Freelancer, настоятельно рекомендую сначала изучить руководство, затем достать с полки джойстик и пройти все обучающие миссии в игре, включая "Тест на Профессионального Пилота", так как уже после первого брифинга Джулиан остается один на один с холодным и весьма недружественным космосом. По интеркому ему сообщают характеристики корабля, бросают стандартное "Good Luck" и все…

Вот тут-то и начинается самое интересное. Вы вольны выбирать: либо следовать сюжетной линии, либо заняться вещами поинтересней и проложить собственный курс на карте X-Universe. Всегда можно забыть о моральных обязательствах перед аргонцами и податься в вольную торговлю, поднакопить деньжат, купить корабль с большей

Очень краткая история мира X

Все началось с появления в глубоком космосе расы Древних (Old Ones). Древние раскрыли секреты межгалактических перелетов, изобрели Врата для их осуществления и составили карту галактики. Солнечная система, по неизвестным причинам Древними открыта не была, а зря, поскольку земляне в это самое время не сидели, сложа руки, а проводили эксперименты по телепортации предметов, которые, как ни странно, увенчались успехом. Вскоре первые врата для гиперпрыжка (Jump Gate — по сути аналог Врат Древних) были отправлены в созвездие Альфы Центавра. Однако по дороге произошел сбой в системе, и Врата землян оказались в одном из созвездий, уже открытых Древними. Старшим это, естественно, не понравилось, и наша раса была объявлена "опасной". Как выяснилось позже, совершенно справедливо, т.к. со временем люди создали роботов, основной задачей которых являлся терраморфинг планет и адаптация их для жизни землян. Как и предупреждала Сара Коннор, еще в далеком 1986 году роботы вышли из-под контроля и начали войну против всех существующих рас. После многолетнего противостояния Древние приняли решение модифицировать Врата таким образом, чтобы ограничить определенную часть галактики, откуда никто не сможет выйти, как, впрочем, и зайти. Так и родилась Вселенная X (X-Universe). Земля тем временем превратилась в легенду, цель бесконечной одиссеи Избранных.

ГИЛЬДИЯ ОСНОВЫ

Гильдия Основы объединяет королевство Борон и Аргонскую Федерацию, а также служит укреплению торговых связей аргонцев и боронов. Гильдия осуществляет контроль основных торговых маршрутов, таможенные функции и охрану транспортных кораблей членов Гильдии. Этот союз являет собой пример стабильности дружеских отношений двух рас.

ТОРГОВАЯ ГИЛЬДИЯ

Торговая Гильдия была основана сплитами и паранидами в противовес быстро набирающему силу альянсу королевства Борон и Аргонской Федерации. Вступление в Торговую Гильдию телади несколько снизило напряженность отношений между ее основателями. Условия членства в гильдии следующие: партнерская торговля, обеспечение безопасности транспортных кораблей членов гильдии, оказание военной поддержки.

ТЕРРАКОРП

Основатель и президент корпорации "ТерраКорп" Кайл Бреннан в основном занят научными разработками и поиском древних артефактов. Цель — найти способ вернуться на Землю, планету, которую он много лет назад покинул на экспериментальном шаттле. Поэтому последние двадцать лет корпорацией управляет вице-президент — Елена Хо.

Ее стараниями "ТерраКорп" из финансового источника для исследований Бреннана превратилась в богатейшую компанию, которая контролирует практически весь рынок двигателей для космических кораблей. О некоторых достижениях ученых и исследователей "ТерраКорп" можно узнать, посетив штаб-квартиру корпорации в секторе Дом Света (Home of Light).

ПИРАТЫ

Пираты... Об этой силе Вселенной X можно сказать не так уж много, разве что никто не сомневается в ее существовании. Полагают, что ряд пиратских кланов тесно сотрудничает с телади. Слишком уж много совпадений, чтоб считать досадной случайностью пиратские нападения на станции, закрывшие свои двери перед "особо честными" теладианскими торговцами. Впрочем, за достаточное вознаграждение пираты готовы оказать услугу любому — нужно лишь знать, к кому следует обратиться.

Графика — вот основное изменение в игре со времен X-Tension, хотя следует обратить внимание и на переработанный в лучшую сторону интерфейс, и на появление большого количества новых секторов, и на некоторое увеличение числа кораблей. Иными словами, принципы "more of the same" и "не навреди" оправдали себя на все 100 процентов.

Внешне X2 производит ошеломляющее впечатление. Трудно поверить, что перед нами все тот же движок X-Tension, только кардинально переработанный и обеспечивающий поддержку последних наработок DirectX 9.0. Корабли и станции каждой расы имеют уникальную архитектуру, взрывы потрясают своей реалистичностью, а некоторые сектора космоса настолько притягивают, что начинаешь понимать, почему в последнее время перестал спать по ночам и все больше времени проводишь у компьютера. Однако расплачиваться за эти красоты приходится внушительными системными требованиями.

Неважно, станете вы магнатом вселенной X или потерпите сокрушительное поражение на межзвездных путях, но рано или поздно вы обязательно вернетесь туда, чтобы погибнуть или победить. И помните, что где-то в вереницах миров существует пространство бесконечного поиска — No Frontier.

огневой мощью и заняться пиратством. Не нравится? Тогда другой вариант: приобретается лицензия полицейского — и вот вы уже выступаете в роли охотника на пиратов. Опять не устраивает? Ладно, каждая космическая станция в любом секторе предлагает целый ворох заданий самого разного калибра: от перевозки пассажиров до контрабанды.

Кроме всего вышеперечисленного, в игре присутствует хорошо проработанная экономическая составляющая. Можно в любой момент при наличии финансов начать строить собственную империю, возводить оборонительные редуты, налаживать производственные цепочки, вести войны "на потеху своей черной душе". И можете не сомневаться, что на все ваши действия мир будет реагировать соответственно.

АРГОНЦЫ (Argon)

По одной из версий, аргонцы являются далекими потомками землян, по другой же — последние, колонизировав планету Аргон Прайм, оказали существенное влияние на развитие коренных жителей планеты и позже даже ассимилировались с ними.

Внешне агонцы почти неотличимы от людей. Это сильная и смелая раса, какой и надлежит быть колонизаторам множества различных миров.

Аргонцы — неагрессивны. Несмотря на то, что со времен их гражданской войны прошло уже почти восемьсот лет, память о ней до сих пор жива. Участие в Ксенонском Конфликте и Боронской Кампании напомнило им, как воевать, причем воевать жестко.

Аргонский флот является наиболее вооруженным и подготовленным во всей Вселенной X.

БОРОНЫ (Boron)

Бороны внешне напоминают прямоходящее насекомое. У представителей этой расы гладкая серая кожа и многочисленные щупальца. Фасеточные глаза расположены в верхней части головы так, что создается впечатление, будто это — бинокль. Во время ходьбы бороны напоминают осьминога с длинной тонкой шеей. Бороны едят и дышат через хобот и общаются с соплеменниками посредством серий странных булькающих звуков, которые звучат так, будто они постоянно пытаются прочистить горло.

ПАРАНИДЫ (Paranid)

Параниды выглядят довольно устрашающе. Плотная желтая кожа, три больших костяных гребня на голове и три глаза, спрятанных в глубокой поперечной складке на лбу. Картину дополняет рыбий рот с двумя выдающимися вперед клыками. Серия костяных шипов, которые растут из затылочной части головы и изгибаются к глазной щели и рту, отнюдь не прибавляет паранидам обаяния.

Общественный строй паранидов строго иерархичен. На высшей ступени стоит Жрец-Император. Правителями секторов являются Жрецы-Короли, стоящие на ступень ниже. Каждой космической станцией руководит Жрец-Герцог. В настоящее время титул Жреца-Императора носит Хаар.

СПЛИТЫ (Split)

Сплиты являются гуманоидами около двух метров ростом.

Их кожа имеет зеленый оттенок, на плоском лице расположены два пронзительных ярко-голубых глаза и рот, который никогда не изгибается в улыбке. У мужских особей на лице растет редкая серая борода, а на голове — пучки серых волос.

Единственное, что уважают сплиты, — это грубая сила, подкрепленная превосходством в огневой мощи.

Реальная власть в государстве сплитов принадлежит нескольким семейным кланам, которые постоянно борются за зоны влияния.

ТЕЛАДИ (Teladi)

Теладиане — крупные прямоходящие зеленые ящерицы, которые издали неотличимы от гуманоидов. Голова телади покрыта вместо волос жесткой темно-коричневой чешуей. У них характерные для ящериц крупные карие глаза, широкая пасть и выдающийся вперед нос.

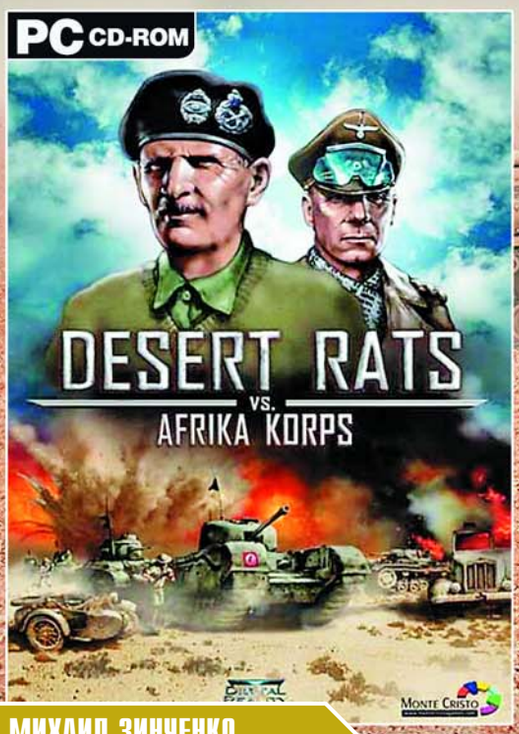
Они избегают любых ситуаций, ведущих к применению силы, и в случае конфликтов предпочитают драке бегство.

Государственный строй телади представляет многонациональную корпорацию. Каждый теладианин является держателем пакета акций и имеет право избирать своих сограждан в Правящий Совет, который действует скорее как совет директоров. Во главе стоит председатель Цео, его выбирают из членов Совета.

КСЕНОНЫ (Xenon)

Раса агрессоров, которая, по основной версии событий, обязана своим появлением землянам, а точнее изобретенным ими роботам-терраморферам.

Никто во всей Вселенной X не знает, как на самом деле выглядят ксеноны. Немногим пилотам, которым удалось подлететь достаточно близко, чтобы рассмотреть ксенонские корабли, удалось пережить эту роковую встречу. За всю долгую историю Вселенной X ни на одну планету ни одной из рас ни разу не поступил отчет о том, как выглядят, общаются или появляются на свет ксеноны.



МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО

Жанр ▸ RTS/TACTICS
Разработчик ▸ DIGITAL REALITY
Издатель ▸ MONTE CRISTO

Требования ▸ Windows 98-XP/ CPU 1,0GHz/ 256 RAM/ 64Video/ 1000 HDD

8,0

(+)
- Отличная графика
- Высокая играбельность
- Полное разделение солдат и техники

(−)
- Малая продолжительность кампаний
- Не всем может понравиться столько песка
- Зачем-то втиснутая история о любви

При всем понимании той роли, которую сыграл во Второй мировой войне Советский Союз, при всем интересе, который вызывает европейская арена боевых действий, при всем уважении к стараниям разработчиков, нельзя не отметить, что сюжет игр, посвященных данному периоду прошлого века, имеет удивительную тенденцию повторяться. И вот в который раз перед нами могли появиться развалины Сталинграда, неистребимая Нормандия и прочие примелькавшиеся ландшафты. Могли, да не появятся. Новый проект венгерской компании Digital Reality (основана еще в 1995 году, а ее Haegemonia: Legions of Iron до сих пор памятна многим игрокам) достоин внимания уже хотя бы потому, что местом, где нам позволено повлиять на исход многих сражений, стали горячие пески Северной Африки. Противостояние Африканского корпуса под командованием генерала-фельдмаршала Эрвина Роммеля и Восьмой британской армии (командующий фельдмаршал Бернард Лоу Монтгомери) на этой экзотической территории затягивается как минимум на два десятка миссий (по десятку за каждую из сторон). Это не принимая во внимание одиночные карты в комплекте с многопользовательским режимом (хотя, стоит признаться, кампании оказались все же несколько коротковаты).

Старт до боли напоминает старый добрый Ground Control и ему подобных: в начале каждой миссии игроку предлагается укомплектовать отряд для следующего боя, оперируя при этом определенным количеством очков найма. Соответственно, он волен выбирать: укрепить ряды лишним танком или обзавестись сразу дюжиной-другой пехоты, каковая, как известно, царица полей, а чуть позже становятся доступны и помощь авиации, и артиллерийская поддержка, и многое другое. Благо выбирать есть из чего — более семидесяти различных юнитов делают игровой процесс исключительно разнообразным. А присутствующая на этапе подбора команды для следующего боя энциклопедия сделает этот самый выбор более осознанным, да и пополнить багаж собственных познаний в области ведения боевых действий в африканских условиях никогда не помешает.

Возьмите восемь типов солдат с уникальными характеристиками — стрелки, разведчики, автоматчики, медики, саперы, огнеметчики, снайперы и гранатометчики. Мало? Добавьте еще семь типов игровой техники — танки, противотанковые установки, ПВО, транспорт, разведка, артиллерийская и воздушная поддержка, специальные войска. А за особо выдающие успехи при прохождении миссий командование одарит игрока возможностью использовать также несколько дополнительно модифицированных боевых единиц. Все равно мало? Не бойтесь, это еще не финал. Любая единица техники в игре самостоятельна, но не самодостаточна. То есть самый ужасающий и мощный танк представляет собой всего лишь закамуфлированную груду жести до тех пор, пока вы не укомплектуете его экипажем. Большая часть техники заведется и поедет, как только к управлению будет подключен один солдат-стрелок. Однако если вы хотите полностью реализовать потенциал добытого с таким трудом арсенала, потрудитесь снабдить имеющуюся технику полными экипажами, и вы сразу ощутите колоссальную разницу в эффективности и огневой мощи подотчетной машинерии. Кроме того, бонусы, которые добавят своим присутствием различные типы солдат, весьма разнятся. Не удивляйтесь, если посаженный за руль BMW-R75 разведчик увеличит радиус обзора скромненького мотоцикла почти вдвое, делая из него отличную машину для разведки, а какой-нибудь сапер не окажется и вполовину столь эффективен. А ежели в какой-то из танков подсядет, к примеру, оберлейтенант Эрик фон Хартман (в игре будет присутствовать и несколько исторических личностей), то скромные параметры железного "корабля" пустыни вырастут прямо на глазах.

В любом случае, абсолютное разделение техники как неодушевленного предмета и человеческого ресурса привнесли в игру просто уйму замечательных моментов, к примеру, появляется возможность воспользоваться частью захваченной техники, используя подручный личный состав (разумеется, выполнив перед этим необходимый ремонт). Или же наоборот: пехота, покинув практически добитую

САУ, может живо занять находящееся неподалеку здание и дождаться прибытия столь необходимого подкрепления.

Несколько затраченных минут позволят вам добиться максимальной эффективности даже от небольшой группки войск. Главное — как можно больше экспериментировать. Благо исключительно добротный интерфейс будет постоянно держать вас в курсе событий, информируя о малейшем изменении параметров каждой подотчетной группы. А параметров, смею заметить, предостаточно — прочность, скорость, радиус обзора, урон и дальность действия оружия, а для техники добавляются еще параметры дополнительного вооружения и брони (причем последняя разделяется на переднюю, боковую и заднюю, максимально приближаясь по характеристикам к историческим прототипам). И, что радует просто несказанно, все эти моменты полностью учитываются во время боя — один-два снаряда, выпущенных в тыл танку, окажут на него просто магическое воздействие, отправив весь экипаж на встречу с давно усопшими предками, тогда как попытка пробить лобовую броню какого-нибудь окопавшегося "Тигра" может обернуться значительными потерями в личном составе. Пушку, которую солдаты смогут разве что медленно оттащить на пару сотен метров, грузовой Opel Blitz живо перевезет на другую позицию, прихватив в кузов и всю обслугу. А многие виды боевой техники имеют по несколько режимов ведения огня. Так, к примеру, сосредоточив "внимание" войск на гусеницах прорвавших оборону танков, можно обездвижить бронированных монстров, после чего быстро оттянуть силы и перегруппироваться для решающего броска. Будьте готовы и к тому, что в зависимости о расстояния ваш выстрел может нанести совершенно разный урон. А вовремя переброшенная в окопы пехота моментально станет серьезным препятствием для сил противника. Существует также режим "блицкриг", который привносит в игру еще один любопытный элемент: в конце некоторых миссий нам предоставляется опциональная возможность переноса собственных войск и войск противника в неизменном составе на следующий этап, лишь техника будет предварительно отремонтирована.

Все эти, казалось бы, мелочи шаг за шагом приближают игру к заветному термину "реализм". Однако некоторая аркадность игрового процесса не позволит даже приблизиться к планке, которую в свое время установил Close Combat, а ближайшим соседом Desert Rats vs. Afrika Korps, со скидкой на "возраст", окажется многоуважаемый Ground Control. Однако воспринимать это как недостаток все же не стоит, поскольку играбельность на высоте, а отсутствие некоторых элементов "хардкорности" (как-то заканчивающиеся боеприпасы) идет игровому процессу только во благо.

Ну, а что на самом деле вызывает исключительно приятное удивление, так это графическая составляющая. В этом отношении игра действительно на высоте. Все модели выполнены в "полном 3D" и используют его на полную катушку. Разворачивающийся на месте танк, раскачиваясь, переваливается через окоп и в клубах пыли и дыма ползет вперед, оставляя за собой постепенно тонущие в песке следы. Вошедший прямо под башню снаряд отбрасывает ее на несколько метров, прокатывает по песку и озаряет все вокруг вспышкой взрыва. Вот

очередная колонна бронированных монстров пересекает небольшой оазис, и шелестевшие за миг до того на ветру пальмы, аккуратно "втаптываются" в почву. Еще несколько осколочных в гущу пехоты — и размахивающие конечностями окровавленные солдаты плюхаются на песок. Подобной анимации смерти может позавидовать добрая половина шутеров. А тени, как хороши тени! Не уверен, что в рамках стратегического жанра вы вообще припомните настолько же добротное исполнение этого элемента. Каждый объект в игре обладает совершенно честной и детальной тенью. В принципе, с подобными идеями мы уже сталкивались, но слова словами, а когда первый раз видишь тень от танкового дула, тянущуюся по корпусу и уходящую вниз, изгибаясь вдоль распростертого на песке тела, челюсть все-таки несколько приоткрывается. А ведь таковое происходит абсолютно со всеми объектами в игре. Да и погодные условия (взять хотя бы песчаную бурю) принимают непосредственное участие в услаждении взора игрока.

Не последнюю роль играет и наличие управляемой паузы, используя которую можно даже в самые напряженные моменты с легкостью корректировать ситуацию, особенно принимая во внимание плавно масштабируемую камеру с поворотом на 360°. Благо графический движок игры выполнен "на отлично" и затруднений с подобными действиями не испытывает, а текстуры техники и даже солдат вызывают лишь самые положительные эмоции. Оказывается не лишней и возможность управления скоростью течения игрового времени — ведь намного рациональнее, не ожидать добрые пять минут, пока передислоцируют несколько пушек, а включить восьмикратное ускорение времени и как можно быстрее погрузиться в пучину боя.

Остается упомянуть еще разве что звуковое оформление. Саундтрек создавали Тамас Крайнер (Tamas Kreiner), лауреат Премии Британской Академии Кино и Телевидения BAFTA, и Эрвин Наги (Ervin Nagy). С учетом активного участия в проекте Венского Симфонического Оркестра и аудио составляющая действа, происходящего за стеклом монитора, оказалась на высоте.

Однако красоты красотами, разнообразие разнообразием, но главное в игре — это все-таки процесс. И здесь, что отрадно, у Desert Rats vs. Afrika Korps все также на должном уровне. Вы — сторонник агрессивного ведения боя и предпочитаете быстрые танковые атаки неторопливому развертыванию нападения? Пожалуйста, комплектуйте стартовый отряд по своему усмотрению и пронеситесь огненным вихрем по позициям противника. Или же вам ближе неторопливое и поэтапное вытеснения врага с занятых им позиций? Что же, больше пехоты, несколько зенитных установок и пара единиц артиллерии позволят вам организовать достойную оборону, а многовариантность прохождения каждой миссии — нащупать в обороне противника уязвимые места, захватив попутно несколько единиц трофейной техники. Однако ни в коем случае не стоит забывать об осторожности и сломя голову бросаться к столь очевидной на первый взгляд победе. Ведь если забыть про поддержку зенитных установок, вырвавшаяся вперед колонна техники в мгновение ока обернется грудой металла. Дорога, столь очевидно ведущая к цели, почти наверняка окажется заминированной, а необдуманно заехавший в тихое на вид поселение танк можно с уверенностью списывать со счетов — пехота, засевшая в домах, растерзает его всего за пару минут. В любом случае, вариантов развития событий много, и вам решать, каким путем двигаться к намеченной цели.

Признаться честно, на этапе разработки данного проекта мы обращали на него не так уж и много внимания. Тем приятнее оказалась подобная неожиданность — ни с того, ни с сего на нас свалилась отличная стратегия реального времени, посвященная событиям Второй мировой войны. Стратегия, которая может похвастаться восхитительной визуальной составляющей, интересным игровым процессом и весьма непривычной ареной боевых действий. Единственное, чего хотелось бы пожелать всем вам, да и себе в придачу, — побольше бы подобных неожиданностей в новом году.

ЗЛАТОГОРЬЕ 2: ХОЛОДНЫЕ НЕБЕСА

ГЕОРГИЙ ЧЕКАН

Жанр ▸ RPG
Разработчик ▸ BURUT
Издатель ▸ РУССОБИТ-М

Требования ▸ CPU 1.2 GHz/ 256 RAM/ 16 Video

6,0

(+)
- Улучшенный баланс предметов
- Несколько интересных квестов
- Большая "открытость" ролевой системы

(−)
- Скомканный, невыразительный сюжет
- Малое количество заданий
- Остались самые большие "дыры" в балансе
- Низкая сложность

Когда в среде ролевых игр появляется шедевр, он сразу собирает целую армию фанатов и не менее многочисленную противников. Фанаты играют, находят секретные места и easter eggs, делятся впечатлениями, спорят, чей же способ развития персонажа самый эффективный. Но самое главное — они ждут продолжения, чтобы оценить предмет своего обожания в несколько измененном обличии. Чтобы увидеть "такой же, но с перламутровыми пуговицами", то есть с исправленными ошибками, с учтенными пожеланиями игроков, с новыми возможностями, героями, приключениями, но в старом полюбившемся мире. Но вот незадача, зачастую адд-он бывает значительно хуже своего прародителя. Иногда в этом виновата лень разработчиков, и тогда вместо новых идей игроки получают банальный набор карт. И ряды армии фанатов начинают понемногу редеть. Конечно, бывают случаи, когда к пожеланиям игроков прислушиваются, но к добру ли это? Всегда ли какой-то конкретный игрок или даже целое сообщество знают, что именно следует изменить? Всегда ли мнение большинства правильно?

В случае с "Холодными небесами" ситуация довольно банальна: разработчики как всегда наобещали с три короба, а выполнили лишь на малую шкатулочку. Сколько всего хотелось увидеть в адд-оне к любимому Златогорью! Не спорю, некоторое количество ошибок исправлено, довольно много приятных нововведений, но это не может компенсировать массу недочетов, как перекочевавших из оригинальной игры, так и новоприобретенных. Например, увидев splash screen, на котором изображен воин с мечами в обеих руках, каждый любитель парных клинков, "восьмерок" и вообще "танцующего" стиля фехтования резонно предположил, что такая возможность присутствует и в игре. К сожалению, предположение не нашло подтверждения. Как и масса других надежд. Феминистки по-прежнему могут подавать в суд на "Бурут" за отсутствие возможности играть женским персонажем. Любители подбирать прическу и цвет волос все так же будут довольствоваться одним и тем же портретом. Недалекий громила с секирой и симпатичный, но худенький ниндзя до сих пор выглядят одинаково. Никуда не делась и основная прореха баланса — метательные ножи и топоры, которые куда эффективнее всего остального оружия. Даже известный прием, который позволяет с помощью алхимии очень быстро наращивать показатели, остался. Не видим мы и оригинального сюжета: слезоточивую байку о великом герое и его избирательной амнезии не использовал только самый ленивый. Нет изменений и в системе умений, а как хотелось, чтобы навыки владения различным оружием отличались не только названием. Никуда не делась и читерская алхимия, когда, скачав из интернета рецепты зелий, игрок экономил кучу времени и денег, и ассортимент магазинов, который улучшается в зависимости от времени, хотя должен бы зависеть от профессионализма кузнеца. Все тот же набор оружия и брони, который не оставляет ни малейшей альтернативы: ни роб для магов, ни легких кожаных доспехов для лучников — только кольчуги, пластинчатые доспехи да кирасы ... Постойте, а что же тогда добавили? А практически, ничего. Несколько новых классов — не более чем условность. Пониженную начальную репутацию и +5% повреждений топором классом назвать сложно: подобная особенность персонажа называется "trait" или черта. Добавим, что чистому воину удобнее всего вначале выбрать "Волшебник", потому что перераспределение полученного урона половина на жизнь, половина на ману для воинов весьма акту-

ально. А если учесть, что таких черт в процессе игры можно набрать еще с полдюжины, совесть не позволит произносить слово "класс". Новые локации? Да, действие происходит в совсем другом мире или, скорее, в другом регионе. Но опять же, не лучше ли было оставить старый мир с колоритнейшими названиями городов, словно взятыми с упаковки майонеза или растительного масла, с большими городами, с живыми персонажами, каждого из которых окрестили сочным славянским именем... Но нет, разработчикам почему-то показалось, что невыразительный псевдоевропейский мир, в котором правит кучка агрессивных амазонок и где всего шесть городов, нет, поселков, значительно интереснее. Да, присутствует возможность купить себе дом или стать совладельцем гостиницы, но зачем? Первую прибыль предприятие начнет приносить через месяц после перехода в ваши руки, а игру вполне реально пройти за две?три игровых недели. Ждать прибыли бессмысленно и скучно — в мире Холодных небес просто нечего делать! Игрок монотонно передвигается из города в город, выполняя массы "разговорных" заданий. И хорошо, если в процессе вам дадут обнажить меч, поскольку опыта за задания типа "поговори с А от лица Б, а потом с Б от А, а потом заложи их обоих В" дают ну очень много, вполне возможно стать мастером тактики боя и владения оружием, не убив при этом ни одного врага. Во второй половине игры бои несколько учащаются, но это не спасает ситуацию, действительно сложный бой в игре один, и тот только лишь потому, что у врага заоблачное количество жизни и поразительно частые и сильные критические удары. Создается стойкое впечатление, что "Холодные небеса" ? это симулятор свахи, ибо пока вы дорастете до десятого уровня, больше людей вашими стараниями найдут свою половинку, чем отправятся на тот свет.

И все-таки постараемся найти в адд-оне хоть что-то, позитивно отличающее его от оригинала. Это довольно сложно, но не невозможно. Во-первых, стоит отметить открытость ролевой системы. Отныне можно видеть, какое именно заклинание используют вражеские маги. Кроме того, приятным нововведением стало численное представление различных показателей: если в оригинале было неизвестно, изменится ли хоть что-то от поднятия навыков, то в "Холодных небесах" мы можем видеть, как варьируется при увеличении навыка "следопыт" вероятность избегать нежелательной встречи, как растет инициатива от поднятия "тактики" и так далее. Во-вторых, наконец-то обитатели домов не будут стоять в стороне, пока вы будете обчищать их шкафы и сундуки, а достанут из чулана фамильный меч и встанут на защиту своего добра. В третьих, наконец-то появился отличный спутник, за жизнь которого не нужно переживать. Это не худенькая цыганка, которая все время лезет на рожон. Сопровождать вас будет прирученный альберийский волк, который сам всем покажет, где кто зимует, и не раз спасет вас от неминуемой гибели.

Что мы имеем в результате? "Златогорье 2: Холодные небеса" — адд-он, поэтому сравнение с оригиналом неизбежно. Удаляем из игры все, что присутствовало в оригинале, и... уходим в минус. Игра значительно хуже своей прародительницы. Хотя, признаем, в случае с Baldur's Gate 2, идеи которой, не стесняясь, черпали авторы "Холодных небес", было то же самое. Throne of Bhaal не пришелся по душе игрокам. Но если воспринимать игру как отдельный игровой продукт, получается не то чтобы шедевр, но вполне крепкий "середнячок".

Может, следовало доверить выбор профессионалам, а не учитывать мнение большинства — ведь аматоры могут ошибаться...

CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

РОМАН ШИШКИН

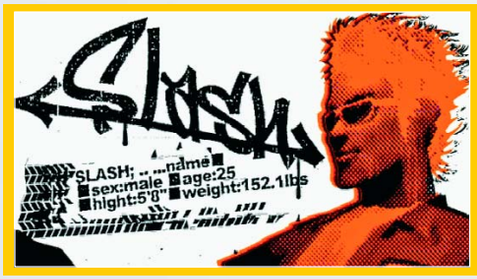
Жанр ▸ ARCADE RACING
Разработчик ▸ HITMAKER
Издатель ▸ SEGA/EMPIRE INTERACTIVE
Издатель в России/Украине ▸ АКЕЛЛА/МУЛЬТИТРЕЙД

5,0

Требования ▸ CPU 1GHZ/ 256MB RAM/ 32 VIDEO DX9/ 500MB HDD

(+) ▸ Веселый игровой процесс
▸ Интересные мини-игры

(–) ▸ Ископаемая графика
▸ Игра быстро надоедает



"Зеленоглазое такси, притормози, притормози
И отвези меня туда,
Где будут рады мне всегда, всегда".

Мы спешим. Подходим к краю тротуара и поднимаем руку. Тотчас из бегущей реки машин вырывается автомобиль с "шашечками" на боку и пристраивается к обочине. Открываем дверь, садимся, называем место, куда желаем попасть. Щелчок счетчика, урчание двигателя — и вот автомобиль уже несется вперед под ненавязчивое, расслабляющее жужжание водителя. Через несколько минут он доставит нас именно туда, куда и требовалось. Он — обгоняющий время. Он — бегущий вдоль разметки. Он — Taxi Driver. И именно про него игра Crazy Taxi 3: High Roller.

Первая часть сериала "про безумных таксистов" увидела свет с экранов телевизоров, подключенных к системе Sega Dreamcast, в январе 2000 года. В следующем году появляются версии для консолей Sony PlayStation 2 и Game Cube, а в стане "дримкастеров" снова праздник — подоспела вторая серия игры. Июль года 2002 ознаменовался выходом Crazy Taxi 3: High Roller, однако на этот раз лишь в эксклюзивном варианте для черно-зеленого порождения дяди Билла. Этот же год оказался благоприятным и для владельцев персональных компьютеров — в сентябре подверглась принудительной портации почти трехлетняя старушка, она же часть первая. Нельзя сказать, что студия

Hitmaker сотворила "стопудовый хит" (стандарты были уж не те, что пару годков тому назад — нас разбаловала Grand Theft Auto 3), однако огромную порцию веселья адептам клавы и мышки Crazy Taxi все же принесла. Вследствие чего последующие серии удостоились чести быть ожидаемыми и добропожалованными на PC. И хотя Crazy Taxi 2, задрав нос, не почтила нас своим визитом, с полуторагодовой задержкой на винчестеры персональных компьютеров приковыляла Crazy Taxi 3: High Roller. Но не спешите радостно хлопать в ладоши, исполнять торжественные гимны да предаваться шаманским танцам. Давайте разрежем ленточку, развернем подарочную упаковку и взглянем на дары консольных полей.

Концепция игры ни на йоту не изменилась — придется точно так же, как и в первой части, крутить во все стороны баранку желтого автомобиля, выискивая машущих руками бездельников, которым ну просто позарез необходимо оказаться на другом конце города, загружать их в свой тарантас и пытаться доставить по месту назначения, сражаясь в скорости с неумолимо убегающими секундами. И если бы разработчики оставили прежнюю основную идею, попутно всеми доступными средствами улучшая геймплей, у них получился бы шедевр. Однако лень-матушка и алчность-сестрица завладели умами товарищей из Hitmaker, и они, не мудрствуя лукаво, просто прикрутили новый город к игре Crazy Taxi 2 (которая сама, по сути, являлась облагороженной свежим метрополисом первой частью), четыре новых таксиста и несколько новых мини-игр в разделе Crazy X. Также были проведены косметические работы в существующих городах и добавлена парочка спецэффектов. Итак, в коробке с Crazy Taxi 3 вольготно расположились три локации, двенадцать разных водителей и двадцать пять мини-игр режима Crazy X. И всё. Больше никаких новинок. Теперь, с осознанием того, насколько шикарный подарок нам вручили, можно начинать играть.

В меню предлагают выбрать, в каком городе мы будем самоотверженно трудиться на ниве пассажирооборота. West Coast, прототипом которого является Сан-Франциско, знаком нам еще по первой части Crazy Taxi. Сочные цвета, трамвайные пути и безумные горки — все на месте. Следующий город, Small Apple, гость из Crazy Taxi 2. Здесь придется, разгоняя темноту фарами, носиться по ночным улочкам, напоминающим нью-йоркские. И, наконец, третье место заработка с помощью баранки и счетчика — Glitter Oasis. Здесь нас будут сопровождать огни Лас-Вегаса, световые анимации, неоновые вывески. В этой локации мы также сможем посетить такие местные достопримечательности, как Дамба Гувера (Hoover Dam) и Великий Каньон (Grand Canyon). После выбора города нам предложат указать режим работы. Аркадный стиль предполагает нешуточную гонку со временем — нужно как

можно скорее доставить в указанное место пассажира, при посадке которого таймер пополнится на несколько десятков секунд. Если таксист был ошеломляюще быстр, впечатленный клиент подарит пять бонусных секунд. Если извозчик делал свое дело без особого рвения, перевозимый небрежно бросит чаевые в размере двух секунд. Если же таксист спал за рулем, врезаясь во все столбы и деревья подряд, тащился с черепашьей скоростью, он имеет все шансы остаться вообще без бонусов, а раздраженный клиент покинет желто-черную повозку. Существует также режим игры, при котором таксомоторная компания выдает нам временной лимит в 3, 5 или 10 минут, за которые и необходимо перевезти максимальное число пассажиров и получить максимальное количество зеленых бумажных президентов.

И вот все формальности выполнены, нас высаживают в городе. Под седлом таксомоторный конь, впереди все возможности для быстрого обогащения. Трогаемся с места и ищем людей, усердно размахивающих руками. Для более легкой идентификации над головами у будущих клиентов вращается цветной круг (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой и синий), который и отображает "сложность" маршрута. "Красные" пассажиры выдадут минимум наличности, но и везти их надо ближе остальных. Синие — это те, которым требуется переброска на другой конец города, однако и заплатят они по-царски. К тому же, в отличие от первой части приключений сумасшедшего таксиста, клиенты теперь имеют склонность собираться в группы до четырех человек, так что ваш желтый тарантас периодически будет наполняться толпой неспокойных людей, что, разумеется, увеличит выручку. Пассажиры во время езды совершенно не желают тихо вжаться в кресло и с блаженной улыбкой следить за проплывающими мимо архитектурными сооружениями. Вместо этого они встают в машине в полный рост (благо все такси в игре — кабриолеты), размахивают ручонками, дают идиотские указания водителю, комментируют происходящее вокруг, во весь голос кричат, что они опаздывают, — в общем, бузят по полной программе. Каждое таксомоторное средство передвижения в игре оборудовано гидравликой, что позволяет ему совершать уж совершенно безумные прыжки, перелетая через автомобили, трамваи, автобусы, и даже заскакивать на крыши зданий. Подобные трюки приводят пассажиров в детский восторг, они достают свои толстые бумажники и начинают одаривать таксиста дензнаками, что станет существенным прибавлением к зарплате "по счетчику". Еще одним полезным свойством подобных прыжков является возможность довольно существенно срезать маршрут и добраться в пункт назначения очень быстро. В принципе, во всех трех городах есть бессчетное множество "коротких путей", которые рекомендуется выискивать и запоминать, поскольку их использование положительно сказывается на времени, затраченном на перевозку, а значит, и на полученной сумме. Вот таким нехитрым образом, разнузданно управляя желтым автомобилем, сумасшедшие таксисты и зарабатывают себе на кусочек пиццы и стаканчик колы.

Если вам надоест развозить постоянно орущих клиентов (а надоест вам это довольно быстро), в запасе у Crazy Taxi 3: High Roller есть очень вкусное дополнение, носящее название Crazy X. Это сборная солянка из двадцати пяти различных мини-игр. Совершенно разнообразные задания, миссии на сумасшедшую скорость, на ювелирную точность езды, на безупречное владение искусством прыжка — вот чем может порадовать нас режим Crazy X. Не радует только тот факт, что мини-игр не так уж и много, кроме того большинство этих миссий мы уже проходили в предыдущих частях игры — они перекочевали в Crazy Taxi 3: High Roller практически без изменений.

Графическая составляющая игры приводит в легкий шок. Сразу возникает желание подбежать к календарю и убедиться, что мы живем действительно в 2004 году. Что вообще можно сказать хорошего о графике, если даже в июле 2002 года, когда на приставке Xbox появилась третья часть Crazy Taxi, визуальное оформление ругали последними словами. Ужасающе размытые текстуры, острые углы низкополигональных моделей, спецэффекты, стыдливо вылезающие время от времени на сцену, уродливые города… Грустно видеть всю эту "красоту" после Need For Speed: Underground.

Физическая модель именно такая, какая и нужна для примитивно-сумасшедшей (это в хорошем смысле) аркады. Многотонные автобусы бодро отодвигаются на десяток метров после того, как в них врезается наше желтое такси. Машинки помельче просто отправляются в полет. Никаких сложностей в управлении, все предельно просто и легко.

Звук тоже ничего экстраординарного не выдает. Все на среднем уровне, разве что выкрики пассажиров вызывают на лице улыбку. Музыка в стиле punk отлично вписывается в атмосферу, однако катастрофическое однообразие композиций раздражает уже через час игры, и колонки хочется просто выключить.

Впрочем, выключить хочется не только колонки. Через полчаса после запуска игра уже не веселит, а по прошествии пары часиков возникает настойчивое желание обесточить компьютер. Так и сделайте, а диск с Crazy Taxi 3: High Roller положите на полочку. Возможно, как-нибудь вам снова захочется залихватски попрыгать на автомобиле, доставляя пассажиров. Только помните — играть рекомендуется не более полутора часов.

Почувствуйте разницу! Crazy Taxi часть 1…

… и Crazy Taxi часть 3. Мы что-то не почувствовали

CHICAGO 1930

ГЕОРГИЙ ЧЕКАН

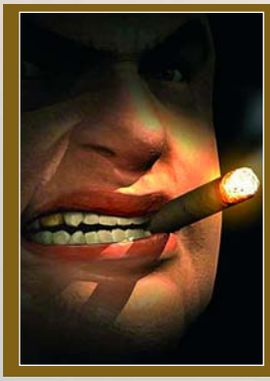
Жанр ▸ TACTICS
Разработчик ▸ SPELLBOUND
Издатель ▸ WANADOO-EDITION

Требования ▸ CPU 1,2 GHz/ 256 RAM/ 32 Video/ 1GB HDD

3,5

(+)
- Отличная музыка
- Подстроенные вами сцены могут быть очень красивы

(−)
- Полное отсутствие AI
- Однообразный игровой процесс
- Восемь надоедающих уровней
- Практически идентичные персонажи



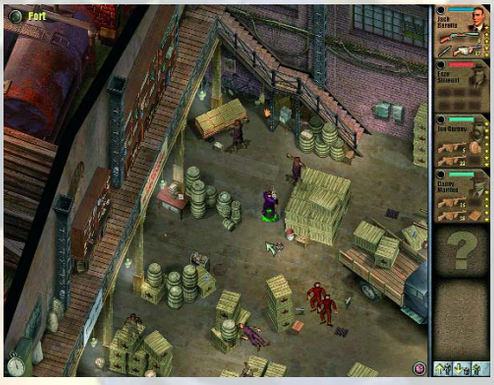
Чикаго... Какие ассоциации возникают при упоминании этого города? Правда, ничего не приходит на ум, кроме гангстеров, джаза, автомата Томпсона, ну и разве что Chicago Bulls? Однако к данной игре "Летающий Майкл" не имеет ни малейшего отношения. Речь пойдет о детище одного из гениев преступного мира Альфонсо Капоне — о мафии.

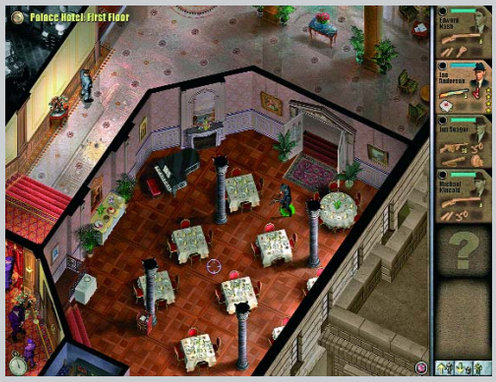
20-30 года XX века в США — период экономического кризиса. Пик его пришелся на 1929?33 годы, которые получили название "Великая Депрессия". Именно тогда правительство приняло так называемый "Сухой Закон". Экономический спад и запрет на продажу алкоголя послужили катализаторами для возникновения преступной организации. "Мафия" монополизировала нелегальную деятельность (контрабанда спиртного, наркоторговля, игорные дома, проституция и т.д) и проникла в политическую сферу.

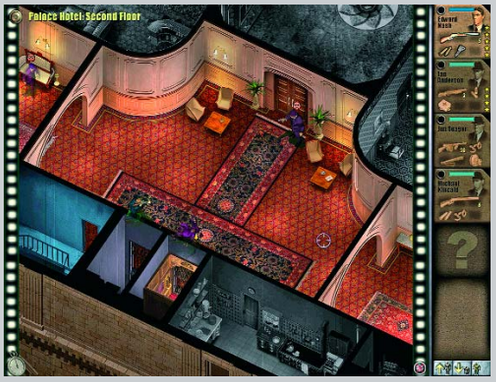
ВО ЧТО ОДЕВАЕТСЯ НАСТОЯЩИЙ ГАНГСТЕР?

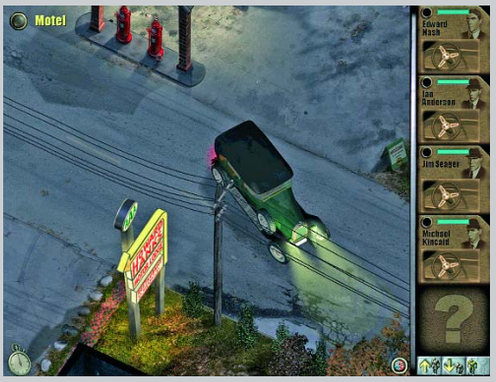
Данная тема не настолько часто эксплуатировалась в компьютерных играх, чтобы считаться избитой. Несколько известных проектов: Don Capone, Mafia: The Lost Heaven. И это при всей колоритности мира того времени?! Именно так, надо полагать, мыслили разработчики из Spellbound. Компания, известная прежде всего своим шедевром Desperados: Wanted Dead or Alive, после очень удачного "Commandos в ковбойских шляпах" и не очень "Commandos в Шервуде" решает напялить на многострадальных коммандосов фиолетово-полосатые смокинги. Что из этого получилось? Ничего хорошего, уверяю вас. Даже самую оригинальную и незатасканную идею можно погубить ужасным исполнением. Начнем, пожалуй, с "одежки", по которой, как водится, встречают. Представьте себе движок Desperados только в более кислотных тонах, добавьте к этому фигурки персонажей, словно вырезанные из комиксов (одни только громилы чего стоят — эдакий шкаф два с половиной на три, который непонятно как влезает в визуально меньший автомобиль) — теперь вы имеете представление о графике Chicago 1930. И никого не волнует, что на дворе уже 2004 год, и неплохо бы откровенно слабую тактику (о ней позже) задекорировать хотя бы современной графикой. Двухмерность отражается и на игровом процессе — фигурки накладываются одна на другую, причем делают это с нескрываемым удовольствием и завидным постоянством. Не раз вы ругнетесь, подстрелив своих напарников в тесной комнате или безуспешно пытаясь откопать обойму в куче из двух десятков трупов, расположившихся позагорать на узкой лестничной площадке. Но ничего, зато из дробовика можно укладывать целые банды.

Кстати об оружии. Разработчики почему-то отказались от хорошо зарекомендовавшей себя системы "один персонаж — один ствол". Мало того, они убрали персонажей как таковых. Ну, не поворачивается язык назвать "персонажами" эти... "оживленные" надуманными пафосными биографиями









юниты, ценность которых состоит только в паре свободных мест в инвентаре да небольшой огневой поддержке. Печалиться об их преждевременной кончине также не стоит — к провалу миссии вас приведет только смерть главного героя, который, кроме этой неприятной особенности, отличается от своих товарищей разве что отсутствием шляпы. А на место павших в неравном бою с деревянным AI придут новые, такие же безликие носильщики ключей и запасных обойм.

THAT ICON INDICATES THAT YOU HAVE A RIGHT TO KILL...

Эта фраза из tutorial лучше всего характеризует игровой процесс. Хоть разработчики и предусмотрели две сюжетных линии (традиционная кампания за гангстеров и, для противников криминальной романтики, за полицейских), прохождение за враждующие стороны мало чем отличается, разве что у мафии оружия больше. Мало того, действие всех двадцати миссий разворачивается на одних и тех же локациях, которых всего-навсего восемь. Дабы слишком не утруждать себя, дизайнеры карт рисуют уровень с множеством дверей. На каждом задании в конкретной локации двери делятся на три группы: открытые, закрытые на ключ и запечатанные магическим знаком, имя которому — скрипт. По задумке разработчиков, прохождение одних и тех же комнат, но в другом порядке должно произвести впечатление интерактивного и разнообразного игрового мира. На практике же, когда в третий раз видишь тот же самый мотель, возникает, кроме дежа вю, еще и ощущение, что Чикаго — одно большое село.

О тактике можно говорить много, но вот незадача — в игре ее почему-то нет. Сказать, что искусственный интеллект — недалек, значит его похвалить. Враги, как, впрочем, и ваши подопечные, глухи, слепы и тупы, поэтому придумывать какие-то новые тактические изыски бессмысленно. Представьте себе ситуацию: зал ожидания, в котором под прицелом находится несколько десятков заложников. Полдюжины гангстеров с "томми-ганами" в руках неусыпным взглядом следят за входом. В этот самый вход на всех парах влетают двое полицейских: хороший парень и его помощник. Первый по очереди подбегает к каждому из гангстеров и нокаутирует их кастетом. Помощник, идя следом, защелкивает на запястьях плохих парней бесконечные наручники. Только последний бандит успевает сообразить, в чем дело, и открывает огонь... по заложникам. Убив одного-двух, покорно подставляет челюсть и тоже уходит в нокаут. Полицейские празднуют победу, а несколько погибших заложников оборачиваются парой десятков недополученных очков рейтинга, который непонятно зачем нужен: не будете же вы хвастаться перед друзьями этим показателем, который ни для чего больше не годится.

В случае с гангстерами все обстоит точно так же, но за ненадобностью уволен помощник, так как у противников "американского способа жизни" есть "нож-выкидушка" (switchblade knife), который с успехом заменяет все биты, кастеты, демократизаторы, наручники и веревки, вместе взятые. При определенной сноровке перебить "пером" душ десять вооруженных до зубов "легавых" не составит труда, ибо время до выстрела отсчитывается с момента появления в дверном проеме нашего героического силуэта. И времени этого вполне достаточно, чтобы пырнуть двоих?троих стражей закона. Но их же десять! А кто мешает выбежать в ту же дверь, через которую вошли? Уж не думаете ли вы, что кто-то бросится в погоню? Такие прозрения наступают крайне редко, да и раз вы выбежали из комнаты, значит потерян визуальный контакт, и если какой-то особо ревностный коп побежит по вашим следам, то при встрече опять обязательно подождет, пока вы отправите на тот свет еще пару его сослуживцев, да и его самого в придачу. Да, что я там говорил по поводу сноровки? Забудьте! В игре есть slo-mo. Это нововведение переводит ее из разряда "легких" в "невыносимо легкие".

СУХОЙ ЗАКОН — закон о полном запрете на производство, продажу и потребление любых спиртных напитков, действовавший в США с 28 октября 1919 года по 5 декабря 1933 года. Был принят сенатом вопреки вето, наложенному президентом Томасом Вудро Вильсоном. Привел к целому ряду негативных последствий, как то: возникновение организованной преступности на почве контрабанды, послужил толчком для развития целой подпольной индустрии нелегальных развлечений.

EXECUTION

Как истинный гангстер, сначала отрезаем от жертвы, то бишь от игры, понравившиеся кусочки. Несомненно, это музыка. Конечно, саундтреки в игре — не серьезный джаз, как следовало бы, а всего лишь легкий припопсованный фьюжн, но это не умаляет ее эстетического значения. Второй кандидат на удаление — команда разработчиков, которые обещают второй Desperados. Помиловать. Всю остальную откровенную халтуру — ногами в таз с бетоном и с моста — покоиться на дне озера Мичиган...

Вьетнам с некоторых пор стал Меккой для разработчиков. В скором времени нас ожидает целый ворох брэндов с префиксами в названиях, так или иначе, упоминающих о войне 1964-1975 годов. Посудите сами: Battlefield, Medal of Honor и т.д., и т.п. Не удивлюсь, если скоро будет анонсирован и Sims 2 VC edition. Однако одной из первых ласточек, использовавших вьетнамский сеттинг, стал Vietcong. Проект гениальных парней из Чехии завоевал достаточное количество поклонников, и можно было не сомневаться в скором выпуске адд-она. Официальный сайт, кстати, путается в дефинициях статуса нового опуса Vietcong: Fist Alpha. На главной странице нам говорят о "mission pack", позже уже проскакивают слова "expansion pack", так что же на этот раз нам преподнесли Pterodon и Illusion Softworks?

В принципе, их творение можно описать одной короткой формулой: 7 + 6 + 2 = Z. Итак, рассмотрим слагаемые.

Жанр ▸ **FPS**
Разработчик ▸ **PTERODON, ILUSSION SOFTWORKS**
Издатель ▸ **GATHERING**

Требования ▸ CPU 850 GHz / 256 RAM/ 32 Video/ 2 GB HDD

6,0

⊕ ▸ Неплохой дизайн уровней

⊖ ▸ Мало нововведений

ПАВЕЛ ЛОГИНОВ

VIETCONG FIST ALPHA

7

Какие недостатки были у оригинальной Vietcong? Кроме местами некорректно работающего искусственного интеллекта, основной недоработкой являлся, пожалуй, дизайн уровней. Под конец игры создавалось впечатление, что мы потратили время на эдакий симулятор крота, что вдобавок способствовало появлению острых приступов клаустрофобии. А все из-за того, что туннелей, по которым приходилось передвигаться к заданной цели, было не просто много, а очень много.

При разработке карт для Fist Alpha критика и пожелания были учтены. Нам предлагают 7 новых уровней практически лишенных "туннельного синдрома". Обусловлено это тем, что большая часть боевых действий проходит в высокогорной местности Вьетнама. Набившие оскомину "норы" если и присутствуют, то в очень малых количествах и действительно в нужных местах.

Сами же уровни сделаны отлично. Если бы не просмотренная демо-версия Far Cry, приз "лучшая реализация джунглей" достался бы Vietcong Fist Alpha. А вот по реализации боевых действий в этой нелегкой местности Vietcong по-прежнему не знает себе равных. Как и раньше, шепот проводника "Charlie sighted" заставляет нас грохаться на землю и судорожно разглядывать сквозь прицел близлежащие заросли. При расшатанной нервной системе забываешь про перманентный недостаток патронов и начинаешь расстреливать ни в чем не повинные листья с лианами.

6+2

В оригинальной игре средства для лишения жизни бедных вьетнамцев были аутентичными, и главное, их было много. Но по закону, кроме новых уровней, в любое дополнение к шутерам нужно добавить несколько свежих "стволов". Разработчики не подкачали и предоставили нам возможность пострелять из штурмовой винтовки M14, автомата M60, винтовки Токарева СВТ-38, пистолета "Скорпион" и автомата "Стен".

Однако самым интересным нововведением стали штыки для винтовок. Видимо, пересмотрев еще раз "Мы были солдатами", ребята из Pterodon вполне справедливо рассудили, что здоровая штыковая атака игровому процессу не повредит. Однако во Vietcong: Fist Alpha массовые сражения практически отсутствуют, поэтому рациональность сего нововведения можно поставить под сомнение и оправдать действия разработчиков разве что тягой к исторической достоверности.

Ах да, еще в комплекте с новым оружием идут два новых персонажа: проводник, перебежчик от "чарли" по имени Нгайан Нам и прожженый ветеран Уоррен Дуглас, необходимый команде в качестве универсала-всезнайки.

Z = 0

Изменения в графике отсутствуют. К старому отличному саундтреку добавили еще несколько новых композиций как всегда in 60's style.

В итоге мы получили классический коммерческий продукт. За 19.99 USD все фаны игры получат возможность провести еще 3-4 часа в любимых джунглях.

Целесообразность такого хода оценивать трудно. Может, рациональнее было бы сосредоточиться на полноценном адд-оне?

В боевых действиях во Вьетнаме за 9 лет приняло участие около 3 млн. американцев. Кроме войск США, здесь действовали их союзники: в частности, войска Австралии, Южной Кореи, Новой Зеландии, Филиппин, Таиланда.

Войска США на 25% формировались на основе призыва, при этом потери среди призывников были значительно больше, чем среди профессиональных солдат. Призывники были плохо подготовлены к ведению партизанской войны и не обладали соответствующим вооружением. Среди американских военных процветала наркомания, алкоголизм и венерические заболевания, что вело к падению уровня дисциплины.

Как и ожидалось, резать курицу, несущую золотые яйца, Novalogic не стала и выпустила в свет адд-он к Delta Force: Black Hawk Down. Встречайте Team Sabre. На этот раз американские солдаты элитных подразделений ведут борьбу с наркокартелями в джунглях всегда актуальной Колумбии, пропагандируют мир во всем мире и под шумок захватывают нефтяные вышки в пустынях Ирана (да, это не опечатка, именно Ирана, а не Ирака). Дабы помочь игрокам в выполнении их, несомненно, благородной миссии, разработчики расширили арсенал, добавив три новых "ствола". Хотя, если честно, отличий оружия, представленного в оригинальной игре, практически нет, да и враги, как и раньше, умирают от одного попадания в любую часть тела. Чтобы ускорить и облегчить освободительные рейды, была также добавлена парочка новых транспортных средств, но вот управлять ими вам не позволят — маршруты передвижения по-прежнему проложены по отполированным скриптовым рельсам. Миссии практически не отличаются от заданий в оригинальной игре: уничтожить лодки наркоторговцев, освободить заложников, захватить определённый объект. И всё же основным нововведением в Team Sabre можно считать то, что разработчики после узких улочек сомалийских городков выпустили игрока на широкие просторы. Однако и здесь, разумеется, есть свое "но". На деле предоставленная свобода — не более чем иллюзия. Стоит хотя бы на пару десятков метров отклониться от заранее намеченного маршрута, как поступит предупреждение из штаба, и в случае невыполнения приказа вас объявят предателем, а миссия завершится.

Жанр ▸ FPS
Разработчик ▸ RITUAL ENTERTAINMENT
Издатель ▸ NOVALOGIC
Издатель в России ▸ SNOWBALL/1C

Требования ▸ CPU 1.5 GHz / 512 RAM / 64 Video

6,0

(+)
- Всё ещё неплохая графика
- Интересный многопользовательский режим

(–)
- Мало нововведений
- Искусственный интеллект находится в зачаточном состоянии
- Излишняя заскриптованность

ДМИТРИЙ ЛЕБЕДЕВ

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE

Один из основных недостатков всей серии Delta Force — очень слабый AI, и было бы глупо надеяться, что в обычном адд-оне ситуация кардинальным образом изменится. Что ж, и в этом случае ожидания оправдались на все 100. Враги всё так же не всегда замечают смерть стоящего рядом товарища, не утруждают себя излишним маневрированием. Максимум, на что они способны — это лечь на землю, открыть огонь в вашу сторону и иногда совершать короткие перебежки. Да и то, подобные фокусы подвластны лишь элитным иранским солдатам, а наемники колумбийских наркобаронов не всегда открывают огонь, даже увидев вас прямо у себя под носом. Опасность представляют только бойцы, вооруженные РПГ, и то лишь потому, что выскакивают они по велению его величества скрипта в самый неподходящий момент. Напарники с удовольствием расстреляют вас в спину, если нелегкая случайно занесла вас на линию их огня. Кроме того, они и сами не прочь получить порцию свинца — частенько во время боя незадачливые товарищи возникают перед дулом вашего автомата. Элитные воины, судя по всему, страдают хроническим топографическим кретинизмом в тяжёлой форме и могут заблудиться буквально в чистом поле. А любимое развлечение ваших бойцов — встревание в различные объекты: будь то дерево или дом. Дабы хоть как-то компенсировать практически полное отсутствие искусственного интеллекта, разработчики просто таки наводнили игру скриптами и существенно увеличили количество врагов. Всё это в сумме с ограниченным количеством сохранений делает прохождение некоторых миссий весьма сложным.

Графика, хоть и не претерпела практически никаких изменений, до сих пор выглядит довольно неплохо — эффектные взрывы, достаточно детальные ландшафты, реалистичные водные пространства, однако имеет место и обратная сторона медали в виде размытых текстур и угловатых моделей.

Подводя итоги, можно сказать, что Delta Force: Black Hawk Dawn Team Sabre не заслуживала бы оценки выше средней, если бы не сетевая игра, которая стала на порядок интереснее. Открытые пространства предоставляют больше возможностей для тактического планирования. Теперь практически не возникает ситуаций, когда кто-то, заняв ключевую высотную точку, простреливает почти весь уровень. В общем, перед нами довольно стандартный адд-он с минимумом улучшений, новыми миссиями и многопользовательскими картами. Рекомендуется поклонникам оригинальной игры, остальные могут проходить мимо.

Можно попытаться представить, что холодными февральскими сквозняками немного заморозило как игровую индустрию, так и игроков, уже уставших чего-то ждать — мертвый сезон, как-никак. Даже более-менее значимые новости воспринимаются довольно прохладно. Зима, знаете ли... И уже совсем неудивительно, что Halo 2 (главный

фетиш и причина всех гордых владельцев Xbox заранее показывать всем язык дальше, чем Джин Симмонс из KISS) перенесена на осень 2004. А пока можно утешать себя настольными баталиями с участием коллекционных фигурок персонажей Halo 2, выпущенных JoyRide Studios аккурат к прошедшей нью-йоркской выставке игрушек Toy Fair

2004. И почему-то не радует факт аннулирования Gamecube-эксклюзивности до жути стильного в своем cel-shading минимализме шутера Killer 7. Игра выйдет зимой в Японии и США одновременно для платформы Nintendo и PlayStation 2. Что хоть немного может оживить замерзшее консольное сообщество, так это известие о заключении компанией GRS Games соглашения с NASA по поводу передачи реальных данных Международной Космической Станции для создания ее аутентичного симулятора — SpaceStation: SIM. Игра ожидается к концу года. Вы уже ощущаете дыхание Космоса?

СЕТЕВЫЕ ВОЙНЫ

Microsoft готовится нанести массированный удар по всем фронтам. В апреле стартует новая, улучшенная версия Xbox Live с порядковым номером 3.0. Как всегда, официальное подтверждение о реализации всех планируемых функций ещё не поступило, поэтому мы можем бросить лишь предварительный взгляд на перечень новых услуг. Итак, теперь у пользователей сетевой службы дяди Билла появится возможность отправлять своим друзьям не только текстовые, но и голосовые приглашения на игру по сети. Также позволено сохранять информацию не только на жесткий диск Xbox, а и на онлайновые сервера, обеспечены поддержка простой реализации и сохранения онлайн-турниров, создание команд в рамках одной игры, возможность обмена сообщениями непосредственно через внутриигровой интерфейс и многое другое.

OLDSKUL

А пока Microsoft расчищает высокоскоростные магистрали, ожидая невиданное нашествие новых абонентов, на Новый Свет громом среди ясного неба обещает свалиться шедевр мира аркад и просто классика жанра — Metal Slug 3. В апреле появится версия для PS2, а уже через месяц выйдет порт под Xbox с поддержкой кооперативной онлайновой игры через Xbox Live. На пару с другом, живущим в соседнем городе, порвать в клочки

бесчисленных врагов в одной из самых адреналиновых Contra-подобных игр — что может быть лучше после тяжелого учебного или рабочего дня?

ВСЕВИДЯЩЕЕ ОКО SONY

Sony не осталась в стороне и явила народу технологию, позволяющую превратить старую добрую PS2 в… видеотелефон. На IPv6 Business Summit 2004, что проходил в Токио, была продемонстрирована PlayStation 2, которая передавала видеоряд через Интернет посредством подключенной веб-камеры. Технология требует IPv6 (Internet Protocol version 6), который специально рассчитан на постоянную загрузку канала в реальном времени — например, на видеоконференции. Сейчас с этим протоколом работают только некоторые бэкбоны в Соединенных Штатах. Однако есть все основания полагать, что именно этот протокол (в интернете на данный момент повсеместно используется IPv4, разработанный ещё в начале 80-х) будет широко использоваться в ближайшие годы. Sony использовала обычную USB-камеру, но достаточно очевидно, что набор EyeToy, который уже включает в себя веб-камеру, в связке с сетевым адаптером для PS2 сможет легко обеспечить видеотрансляцию.

Сейчас программное обеспечение для полноценного функционирования IPv6-протокола пребывает ещё в стадии разработки. Нам же, как всегда, остается только ждать и верить, что скоро мы сможем запросто помахать рукой напарнику по игре, даже если он будет находиться за много километров от вас.

GONE IN FEW SECONDS

Если мы уже начали вспоминать видео и мировую сеть, то стоит отметить, что сайт готовящейся третьей части кинематографичного сериала Driver (в очередной раз собирающегося рассказать нам красивую историю об угонщиках и не только) — www.driv3r.com посетило уже более 500 тысяч

CONSOLES

пользователей. А все для того, чтоб посмотреть первый эпизод-главу короткометражного фильма, созданного специально для игры под пристальным руководством Ridley Scott Associates, во главе которой стоит, разумеется, Ридли Скотт (Ridley Scott). Кроме фильма, вебсайт разрабатываемого Driv3r может порадовать разносторонней подборкой материалов по игре. Информация обновляется каждый четверг, так что следите внимательно и не пропустите очередную порцию эксклюзивных новостей.

КАРМАННЫЕ МОНСТРЫ

В то время как продажи Pokemon Ruby & Sapphire для GBA в Японии превысили отметку 5 миллионов копий, слухи о новой карманной двуэкранной системе Nintendo DS (Dual Screen) продолжают расползаться по мировой сети, но уже в больших масштабах. Неуказанными источниками предполагается, что один из экранов будет чувствителен к нажатиям аналогично touch-screen в современных наладонных компьютерах, система будет иметь поддержку беспроводной связи, обладать обратной совместимостью с GBA, а графические возможности NDS будут близки к Nintendo 64. Но все эти сведения пока так и остаются слухами. Из официальных же источников удалось узнать, что небезызвестная Konami уже объявила о поддержке платформы, но готовящиеся проекты пока не названы. Все подробности, равно как и объявление игр, которые разрабатываются для NDS под руководством знаковой личности Шигеру Миямото (Shigeru Miyamoto), следует ждать на ближайшей E3.

ALL THE SMALL THINGS

Sony со своей зреющей карманной революцией обзаводится все большим количеством разработчиков, которые должны обеспечить PlayStation Portable достойный старт. Konami подтвердила, что в недрах компании идет работа над энным количеством проектов. Activision заявила, что уже готовит две игры для PSP, обе выйдут в конце года. Из свежих слухов стоит отметить предположение, что реальные графические возможности первой карманной консоли от Sony будут колебаться между Dreamcast и PlayStation 2. По-прежнему неподтвержденными остаются слухи о связке PS2-PSP

(аналогично уже существующей вариации Gamecube-GBA от Nintendo). Даже теоретическая возможность увидеть в финальной версии PSP способность совмещать процесс прохождения одной и той же игры на двух консолях — стационарном "старшем брате" и портативном варианте — настраивает на позитивный лад.

ПРЫЖКИ В ВЫСОТУ

Однако давайте отойдем от готовящихся революций в отдельно взятом кармане и постараемся не обращать внимания на довольно странную пассивность Microsoft по отношению к сегменту рынка, на котором сейчас безраздельно правит Nintendo с их "счастливым билетом" GBA. Обратимся к новости, несомненно интересной и приятной: Square Enix заявила о готовности представить на E3 большое количество разрабатываемых игр. Уже сейчас компания обещает выходом Kingdom Hearts: Chain of Memories на GBA переместить планку возможностей системы ещё выше, что не может не порадовать 20 миллионов владельцев GBA в США или свыше 50 миллионов счастливых обладателей карманного чуда по всему миру.

I'M A RAINBOW TOO

Очевидно, что японское подразделение Nintendo (Nintendo of Japan) решило несколько разнообразить зимнюю монотонность и предложило владельцам GBA SP, которые являются членами Nintendo Club, возможность уникального "тюнинга" их карманных консолей. Теперь, отослав свой GBA по определенному адресу, выбрав желаемый цвет корпуса и подождав некоторое время, счастливые владельцы смогут забрать из почтового ящика такую знакомую консоль, но окрашенную в новые оригинальные цвета, ранее для покупателей GBA

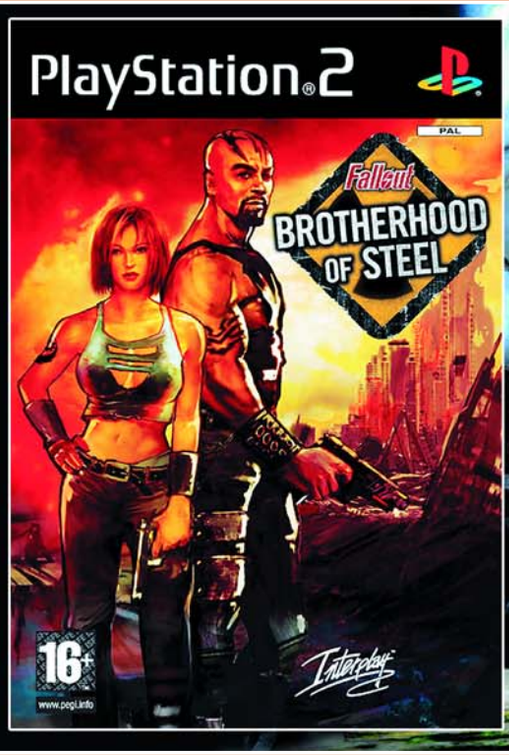
не доступные. Вариации "косметических операций" самые заманчивые, на выбор предлагается шесть оригинальных окрасов: от весеннего и свежего лимонно-зелёного (lime green) до изысканного холода жемчужно-белого (pearl white). Непаханое поле для стильных любителей подбирать гаджеты под новую сумочку или цвет волос. Стоит задуматься, ведь 8 марта не за горами…

ИНДИЙСКИЕ МОТИВЫ

То, что Индия заинтересована в исследовании индустрии игровых разработок и последовала в своем желании за Китаем, Сингапуром и Южной Кореей, звучит как тема, достойная сочинения современного Киплинга. Согласно недавнему сообщению Business Today, Федерация индийских торгово-промышленных палат (FICCI) ищет возможности создания союзов и налаживания связей с крупнейшими издателями в индустрии, такими как Electronic Arts, Vivendi Universal Games или Walt Disney. Посмотрим… Возможно, индийские игры окажутся не хуже индийского кино.

Материалы подготовил Алексей Пасак

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL



ДМИТРИЙ ШИШОВ

Жанр ▸ ACTION\RPG
Разработчик ▸ INTERPLAY
Издатель ▸ INTERPLAY

Платформа ▸ PLAYSTATION 2

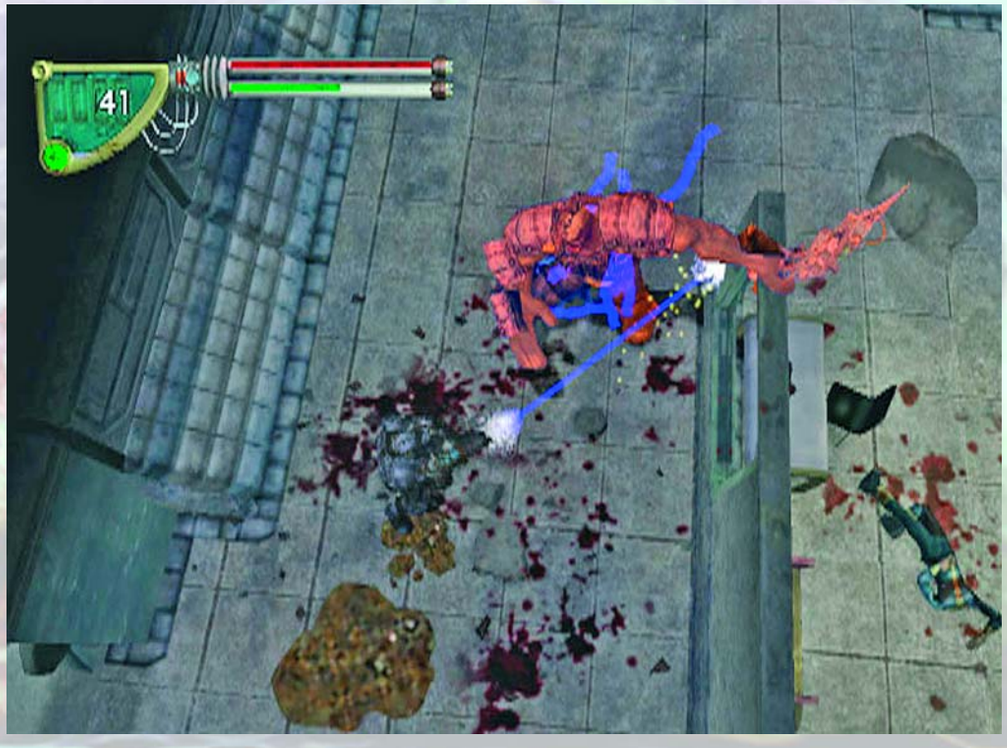
4,0

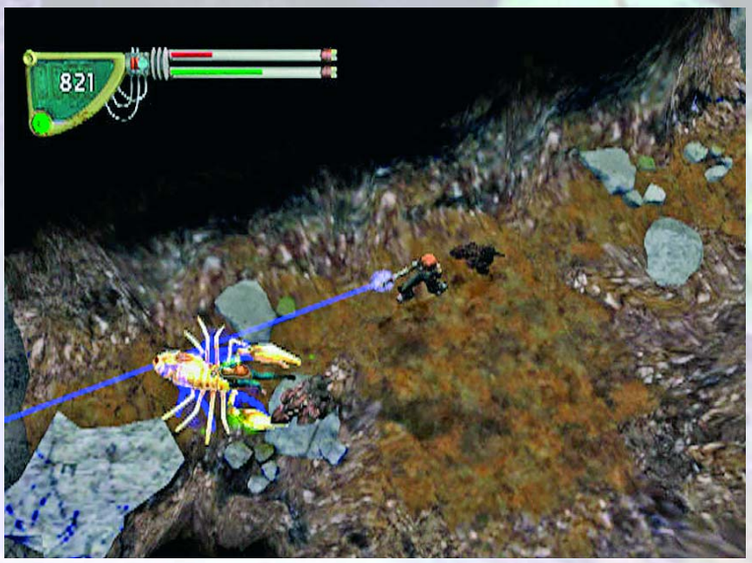
(+)
- Музыка и озвучка
- Игра короткая

(–)
- Устаревшая графика
- Скучный игровой процесс
- Неинтересный сюжет

Нет, наверное, ни одного любителя компьютерных игр, который бы не слышал о Fallout. Первые две части игры в свое время заставили пересмотреть каноны ролевого жанра и оставили память о себе в сердцах многих тысяч фанов по всему миру. Очарованные миром Fallout и по сей день ждут продолжения. Но планы Interplay касательно создания новых игр из серии Fallout несколько отличались от желаний игроков. В 2001 компания выпустила неоднозначную Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, которая для многих стала разочарованием. Игра оказалась не тем, что мы жаждали увидеть. Несмотря на это, проект занял достойную нишу среди тактических игр, сохранив неповторимую атмосферу постапокалипсического мира, а также хорошо продуманную и знакомую ролевую систему. Спустя некоторое время, Interplay изъявила желание познакомить с культовой вселенной и обладателей консолей нового поколения, анонсировав проект Fallout: Brotherhood of Steel.

Разработчики решили не ставить перед собой высоких целей, а просто перенести в любимый многими мир до боли знакомый hack'n'slash. Fallout: Brotherhood of Steel. Это линейная action/RPG, в которой вашей основной целью является уничтожение всех враждебных движущихся объектов при помощи беспрерывно-хаотичного нажатия на кнопки геймпада. Играть можно как самому, так и с товарищем, выбрав при этом одного из трех базовых персонажей: пустынного мачо Сайруса (Cyrus), его подружку Надю (Nadia), или же, непонятно как попавшего в эту компанию мутанта-гоула Чейна (Cain). По мере прохождения игры вам откроются дополнительные персонажи, но особого различия между всеми ними на практике замечено не было. Сюжетная завязка банальна и проста. Вы — рядовой Братства Стали, организации, призванной поддерживать порядок на просторах постядерного мира и собирать знания былых времен. В силу неизвестных причин, вы отстали от группы своих товарищей и теперь изо всех сил пытаетесь вновь слиться с коллективом. В своих скитаниях ваш герой посетит несколько поселений и одно из Убежищ, а также наткнется на оплот супер-мутантов. Игровое время будет проходить под девизом "kill`en all". Вы будете беспощадно уничтожать толпы рейдеров (raiders), радскорпионов (radscorpions), супер-мутантов (supermutants), когтей смерти (deathclaws) и прочего прожженного радиацией сброда





Пустыни (Wasteland). Собственно, в этом и состоит весь игровой процесс Fallout: Brotherhood of Steel — преодоление локаций с поголовным истреблением всех, кто по глупости встанет у вас на пути. Изредка поток врагов прерывается короткими диалогами, в которых в качестве заданий предлагают зачистить еще пару-тройку километров коридоров, нашпиговав там всех и вся свинцом или же попросту разорвав супостатов на части. Для выполнения подобных заданий, заботливые разработчики предоставили вам в помощь, кроме собственных кулаков, внушительный арсенал как холодного, так и огнестрельного оружия, разрешив экипировать персонажа тремя орудиями. Последние даже можно использовать поочередно, замена осуществляется легким нажатием на кнопку геймпада. Вдобавок ко всему, вы способны лечить свои раны прямо во время боя, применяя так называемые стимпаки (stimpacks). Ими, впрочем как и боеприпасами, уровни просто завалены, так что в процессе истребления врагов на поиски средств для поддержания своей или отнятия чужой жизни можете не отвлекаться.

В игре предусмотрено несколько уровней сложности. По сути, отличаются они лишь количеством врагов и причиняемым ими ущербом. Кроме того, прохождение усложняет уменьшение количества доступных стимпаков, боеприпасов, а также получаемого опыта. И еще, чем выше уровень сложности, тем меньше чекпоинтов будет расположено на локациях. Искусственный интеллект ваших противников не слишком хорош, но это вполне допустимо для hack'n'slash, ведь все, что от них требуется, — сбегаться всей толпой только на один ваш запах. Порой для разнообразия предлагают повергнуть какого-нибудь босса, например скорпиона-переростка или главаря рейдеров. Обычно этим ознаменуется завершение очередного квеста или открытие новой локации, которая ранее была недоступна.

Ролевая система в Fallout: Brotherhood of Steel очень напоминает ту, что вы могли видеть в первой части Baldur's Gate: Dark Alliance, к тому же несколько упрощенную. Опыт выдается за каждого убитого врага, об этом сигнализирует зеленая полоска вверху экрана рядом с индикатором жизни. При получении очередного уровня разрешается улучшить одно из умений вашего персонажа. Надо сказать, что эти самые умения на деле являются перками (perks), хорошо знакомыми по оригинальной Fallout. Каждый из перков имеет несколько уровней, т.е. его тоже можно "проапгрейдить", тем самым увеличив производимый эффект, который в свою очередь влияет на наносимый вашим персонажем урон или на степень защиты, или уровень здоровья, или способность уклоняться от вражеских ударов и т.п., и т.д. Некоторые из перков являются "специальными", но на практике при их выборе никаких сверхспособностей герой не получает. Основными же характеристиками персонажа являются не его умения, а используемое оружие. Продвигаясь по сюжету, вы будете находить все более и более мощные экземпляры средств умерщвления. Учитывая отсутствие у классов разделения в умении обращаться с оружием, вы сможете одинаково хорошо применять в бою любые его типы, переключаясь между ними прямо во время схватки.

Техническое оформление оставляет желать лучшего. Графика мало чем отличается от того же Baldur's Gate: Dark Alliance трехлетней давности. Уровни и локации однообразны и очень скверно детализированы. Анимация персонажей, как и их прорисовка, просто отвратительны. Особенно это бросается в глаза при разговоре с NPC, когда камера приближается и фокусируется на собеседнике, а также во время заставок, выполненных на движке игры. Но больше всего вас, наверняка, поразит вступительный ролик, склеенный из кусков видео первого и второго Fallout, а также из обрывков геймплея Fallout Tactics. Создается впечатление,

что на создание качественной CG анимации у разработчиков банально не хватило денег. А вот музыка в игре весьма неплохо вливается в общий игровой процесс. И озвучка персонажей, в тандеме с хорошо написанными текстами диалогов, вызывает только положительные эмоции и порой заставляют снисходительно улыбнуться. Но увы, подсветить весьма мрачную картину ей все же не удается.

Fallout: Brotherhood of Steel не самая плохая игра, если расценивать ее как способ убить около одиннадцати часов в одиночестве или в компании с другом, кроша и шинкуя всех вокруг, при этом особо не задумываясь над тем, что же вы, собственно, делаете и как можно было с большей пользой провести это время. Игра не претендует на лавры Baldur's Gate: Dark Alliance 2 и уж тем более на какую-либо уникальность. Это самый заурядный представитель класса hack'n'slash с довольно бедной графикой и отсутствием нововведений. Но вот чего точно нельзя простить этой посредственности, так это употребления священного слова Fallout в названии, так как жалкие попытки разработчиков перенести действие игры в культовую вселенную ничего, кроме отвращения, не вызывают.

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE II

НИКИТА БЕЛЯКОВ

Жанр ▸ RPG
Разработчик ▸ BLACK ISLE STUDIOS
Издатель ▸ INTERPLAY

Платформа ▸ PLAYSTATION 2

8,5

- ▸ Захватывающий игровой процесс
- ▸ Интересный сюжет
- ▸ Отлично передана атмосфера мира

- ▸ Линейность

Название Baldur's Gate хорошо знакомо поклонникам RPG. Оно уже давно стало синонимом качественного, интересного продукта, который устанавливает новые стандарты в мире cRPG. Развитие технологий, а также постоянно растущее число владельцев игровых приставок, несомненно, рано или поздно должны были привести к появлению консольных игр по мотивам событий, происходящих в горячо любимом настоящими фанатами AD&D мире Forgotten Realms. Первой стала Baldur's Gate Dark Alliance, повествующая о приключениях трех героев, волею судьбы оказавшихся втянутыми в круговорот интриг и заговоров, которые плетет Темный Альянс — сообщество магов и злодеев. Последние, разумеется, решили поработить весь мир. Игра, несмотря на некоторые недоработки, получила множество позитивных отзывов как со стороны игровой общественности, так и от критиков, и прочно заняла позиции одного из мировых бестселлеров. Это, естественно, привело к появлению продолжения.

Итак, сегодня перед нами Baldur's Gate Dark Alliance II — игра, которая, несомненно, вызовет как нарекания, так и одобрительные отзывы и уж наверняка никого не оставит равнодушным. В чем же причина? Попробуем разобраться вместе.

Начнем, разумеется, с персонажей. Те, кто знаком с миром Forgotten Realms, знают, что одной из изюминок игр по этому сетингу является невероятное разнообразие рас, классов и подклассов, что позволяет игроку создавать аватара, который будет максимально соответствовать его вкусу и планируемому стилю игры. Первый Dark Alliance, к сожалению, разнообразием героев не радовал. Нам были предложены на выбор три стандартные для мира фэнтези кандидатуры: гном-воин, человек-лучник или эльфийка-маг. Согласитесь, не густо. Теперь же список заметно вырос, расы и классы стали гораздо более необычными, а играть, соответственно, интересней. В нашем распоряжении один из пяти героев: человек-варвар, темная эльфийка-монах, лунный эльф-некромант, девушка-клерик или чрезвычайно харизматичный полурослик-плут. Стоит заметить, что стиль прохождения за каждого из персонажей сильно отличается, а достаточно большой список умений позволяет в процессе игры максимально приблизить героя к вашему восприятию определенного класса. В любом случае стоит помнить, что Dark Alliance, в отличие от типичных AD&D, не предусматривает партии, а потому выбрав любой из классов, вы должны будете в той или иной степени развивать боевые навыки.

Сюжет является продолжением первой части, а ваше путешествие начинается в лесу неподалеку от Baldur`s Gate, города, в который вашего героя зовут жажда приключений и славы. Вы натыкаетесь на раненую женщину, командира охраны, сопровождавшей торговый караван, на который напал крупный отряд гоблинов. Большинство защитников пало, а выживших гоблины утащили в свое логово. Вы соглашаетесь помочь и освободить пленников, таким образом ступая на путь, который неизбежно приведет к развязке и финальной битве со Злом. Сюжет насыщен неожиданными поворотами и яркими персонажами, а по мере прохождения вы

многое узнаете как о своих врагах, так и о союзниках. Линейность, присущая игре, конечно, слегка портит впечатление. Однако она позволила разработчикам максимально сконцентрироваться на сюжетной части и в целом не отразилась на интересности игры.

Ролевая система Dark Alliance II, равно как и ее предшественницы, — максимально упрощенная версия оригинальной AD&D. Здесь присутствуют все основные характеристики и умения (их в игре около 30) как общие для всех персонажей (возможность носить броню, владение определенным видом оружия), так и уникальные (прикосновение вампира, ярость варвара). Именно между этими показателями вы и будете распределять накопившиеся очки опыта, причем цена повышения будет зависеть как от уровня умения, так и от его рангов. Количество получаемых очков опыта связано с уровнем персонажа. Так, на первом уровне вы получаете одно очко, на втором — два, на третьем — три и так далее. Стоит заметить, что в Dark Alliance II опыт набирается быстрее, нежели в первой части, что делает игру гораздо динамичнее.

В Dark Alliance II присутствует и достаточно большой арсенал: от кинжалов и ножей, до двуручных топоров, боевых молотов и алебард, причем не может не радовать возможность установки трех комплектов вооружения (двух для ближнего боя и одного для дальнего) с последующей сменой прямо в ходе сражения. А последних в игре предстоит немало. Количество и разнообразие противников действительно велико. Гоблины, наемные убийцы, дикие звери и множество монстров предоставят вам возможность проявить себя. Отрадно сознавать, что каждый вид врагов обладает уникальным AI, а также свойственной только ему моделью поведения. Так, например, гоблины предпочитают нападать группами, а оставшись в меньшинстве, улепетывают от вас со всех ног, спеша присоединиться к своим собратьям и совместными силами повторно напасть на вас. А вот волки приближаются кругами, постоянно уходят от удара, выжидая подходящего момента для атаки. Противостоять всевозможным супостатам доведется как в открытых (леса, города, деревни и т.д.), так и в закрытых локациях (пещеры или, разумеется, городские канализации). И тут возникает необходимость учитывать особенности архитектуры. К примеру, в узеньком коридоре логова гоблинов вы запросто можете наткнуться на засаду из 10?20 негостеприимно настроенных хозяев, что довольно легко может обернуться загрузкой игры. Или необдуманно выскочив в центр пещеры, вы рискуете быть сердечно принятым тучей летучих мышей-кровососов, которые непременно решат отобедать вами. Так что очертя голову кидаться в море врагов настоятельно не рекомендуется, поскольку это может привести к появлению таблички главного меню. Что касается процесса сохранения, здесь разработчики пошли на встречу игрокам и примерно вдвое, по сравнению с первой частью, увеличили количество постаментов с книгой (именно раскрыв ее мы можем сохранить игру). И хотя некоторым это может показаться излишним упрощением (почти перед каждым действительно серьезным боем можно сохраниться), большинство игроков сей факт должен избавить от потери нервных клеток и игрового времени. Тем же, кто по-настоящему уверен в своих силах, ничто не мешает сохраняться через один или даже два промежутка.

По заявлению разработчиков, серьезной составляющей динамики игрового процесса Baldur's Gate Dark Alliance II является достаточно качественный action элемент, а отсутствие привычной для владельца PC мышки напрочь устраняет klick'em al, превращая Dark Alliance в приятный симбиоз действия и ролевой игры. Отдельного слова заслуживает режим прохождения игры вдвоем. Поверьте, удовольствие возрастает раза в два, особенно если ваши персонажи в процессе развития смогут гармонично дополнять друг-друга, а опыт при подобном режиме набирается раза в полтора быстрее.

Визуально составляющая выполнена весьма и весьма качественно. Спецэффекты от заклинаний, утыканные стрелами трупы врагов, деревья, которые продолжают гореть еще некоторое время после того, как в них попадет фаерболл (от него только что увернулся проворный гоблин), — вот лишь малая часть приятных мелочей, позволяющих игре выглядеть по-настоящему красиво. А чего только стоит горячий воздух над факелом, искажающий картинку! Точь-в-точь как в реальной жизни. Конечно, некоторые объекты, например вода, выглядят немного не реалистично, но тут уж извините — сказываются небезграничные возможности старушки PS2.

Звук в игре потрясающий, и в первую очередь его оценят обладатели системы Dolby Surround. Шелест листьев, звон тетивы и треск костров создают поразительный эффект присутствия, а бравурные музыкальные темы чрезвычайно гармонично вписываются в сагу об искателях приключений, невольно ставших спасителями мира.

Безусловно, Baldur's Gate Dark Alliance II — очень качественный продукт. Возможно, поклонников AD&D и возмутит некое отступление от классических канонов ролевой системы, однако нельзя не признать, что перед нами — один из достойнейших представителей консольных игр, чей выход, несомненно, заставит некоторых всерьез задуматься о покупке стильной черной консоли.

SONIC HEROES

АЛЕКСЕЙ ПАСАК

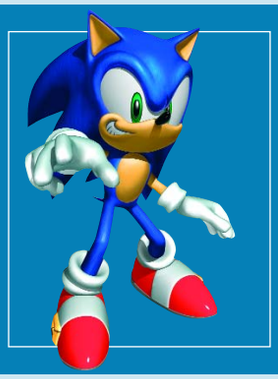
Жанр ▸ PLATFORMER
Разработчик ▸ SONIC TEAM
Издатель ▸ SEGA

8,0

- ▸ Возврат к "скоростному" стилю игры
- ▸ Разнообразные персонажи
- ▸ Яркая цветовая гамма
- ▸ Нелинейный способ прохождения уровней

- ▸ Неинтеллектуальная работа камеры

Платформа ▸ PLAYSTATION 2



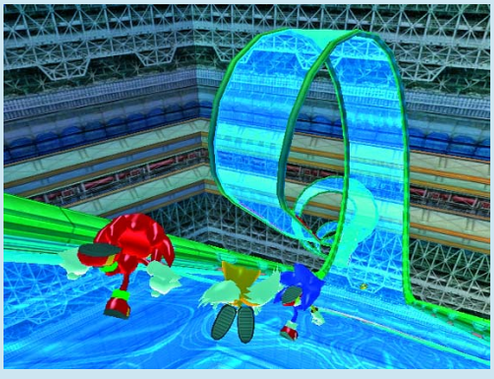
Старая добрая Sega, уже не утруждая себя нелегкой работой по поддержанию на плаву одного из самых инновативных и смелых консольных hardware-проектов (вспомним добрыми словами мирно почившую в бозе Dreamcast), заняла довольно неплохую позицию на рынке. И действительно, почему бы теперь не переключить внимание на сотрудничество со всеми существующими производителями next-gen консолей и не постараться обеспечить себе безбедную старость? В таком случае довольно глупо прятать на пыльные полки секретных архивов главный талисман компании — Синего Ежика в Красных Кедах, носящего простое, но очень соответствующее сверхзвуковому стилю жизни имя — Sonic. Тем более, что наш старый знакомый не так давно выкарабкался из-за 2-D кулис на трехмерную сцену.

THE HEDGEHOG. SONIC THE HEDGEHOG

Политика появления на всевозможных платформах игр, где в главной роли выступает такое знакомое синее насекомоядное млекопитающее, весьма схожа на способы интеграции гигантских медиа-концернов. Владельцы "карманного чуда" Game Boy Advance уже давно играют в отличные порты-миксы игр с 16-битной MegaDrive — Sonic Advance 1 и 2, новоявленные покупатели тожеконсоли N-Gage могут похвастаться версией и для своей платформы, на GameCube вышли порты серий Sonic Adventure с Dreamcast. Некогда непреодолимые бастионы падают один за другим — Sonic Adventure 2 вышла для PC! И вот сразу для всех next-gen консолей — новая часть культового сериала Sonic Heroes.

Только теперь Sonic Team решила отступить от идеи, развиваемой в Sonic Adventure, — совмещение в игре некоторых поджанров, призванных "удачно разбавить игровой процесс". Для любого другого проекта, возможно, это было бы истинным благом. Но только не для Sonic, от которого всегда ждали лишь одного — проработанных и красивых уровней, где можно было бы посильнее разогнаться. И дело ведь не в коллекционировании знакомых с детства золотых колечек и даже не в поиске бонусов или умелом изничтожении противников, раскиданных по уровню. Изюминка, шарм и главная прелесть сериала — это возможность быстро разогнаться. Промчаться по уровню так, чтобы захватило дух, задымилась резина на подошвах и появилось едва заметное головокружение. А adventure-вставки и разговоры, кроме межмиссионных заставок, — это от лукавого. Переход игры в 3D (Sonic Adventure на Dreamcast) многими был воспринят неоднозначно, но факт остается фактом — объемный Sonic может быть таким же по-хорошему сумасшедшим и быстрым, как и его двухмерные предки.

Sonic Heroes максимальна близка к своим истокам — мы сможем увидеть всех до щемящего чувства близких по игре и мультсериалу героев. Мало того, мы сможем играть за любого их них — теперь под нашим руководством команда, состоящая сразу из трех человек (ну, хорошо, не совсем "человек"). Каждый из героев (в случае команды Соника (Team Sonic) — это наша синяя звезда собственной персоной, а также Наклз (Knuckles) и



Тэйлз (Tails)) имеет определенную способность, жизненно необходимую для продвижения по уровню, — скорость, силу и полет. Так как управлять мы можем только одним героем (остальные просто бегут рядом, образовывая натуральную "стенку"), то задействование нужного в данный момент спецумения зависит только от выбора лидера группы. Сделали главным Соника — и вся отчаянная компания, лихо промчавшись на второй световой по близлежащим склонам, запросто забежит на ранее недоступно крутую горку. Выбрали Наклза — и ящики, так упорно заграждающие нам дорогу, в мгновение ока разлетятся в мелкие щепки под сильными ударами. Не можете забраться на высокий уступ? Ставим во главе Тэйлза — и в одной связке с помощью его очаровательных хвостиков-лопастей поднимаемся в точку назначения. Также от смены лидера зависят варианты различных комбосов или спецприемов. Так, Наклз очень любит зависать в воздухе на in Trinity-style и швыряться своими друзьями во врагов. Или же Тэйлз аналогичным способом может оглушать роботов, висящих так высоко в воздухе, что достать их с земли довольно проблематично. Поначалу, конечно, такая система игры может показаться непривычной, но уже через полчаса полностью адаптируешься ко всем нововведениям. Выбрал Соника, разогнался, попутно собрав десяток?другой колец, взбежал на площадку с летающими роботами, переключился на Тэйлза, сбил супостатов на землю, выбрал Наклза и устроил железным болванам внеплановый техосмотр с последующим списыванием в утиль. При должной сноровке эта довольно стандартная для игры картина занимает меньше 5 секунд. И так до победного конца. Еще наших подопечных экипировали групповым ударом Team Blast — своеобразным аналогом мегазаклинания из Final Fantasy. Его лучше припасти для большого столпотворения врагов или босса уровня. И хотя по качеству графики и анимации "бигбадабуму" от Sonic Team еще расти и расти до старших братьев из Squaresoft, но должное разрушительное воздействие он имеет.

Команд персонажей у нас всего четыре: вышеупомянутая Team Sonic (Sonic, Knuckles и Tails); Team Rose (Amy, Cream Rabbit и Big Cat); Team Chaotix (Vector Crocodile, Espio Chameleon и Charmy Bee) и Team Dark (Shadow Sonic, Rouge Bat и E-102 Gamma). Каждой группе соответствует своя сюжетная линия, которую нам раскрывают в довольно симпатичных межмиссионных заставках.

Кстати про сюжет. Хм, да, он имеется. В случае с Team Sonic (за которую я и играл) Доктор Роботник (Dr. Robotnik, которого тут почему-то окрестили Dr. Eggman) сообщает нам радостную новость, что в ближайшее время он захватит власть во всем мире. Ожидать от него на меньшего как-то непривычно. Так что в который раз идем всех спасать.

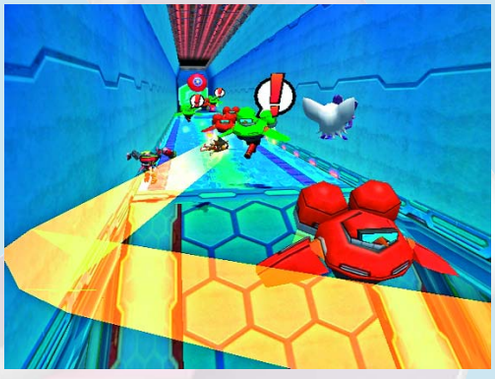
OUR EARTH IS TOO GREY

Главный вопрос на повестке дня: кто перевернулся вверх тормашками? Возможные варианты ответов: телевизор, моя голова или 14-этажный дом, в котором мне посчастливилось обитать. Честно-честно, я не ел ни красные, ни синие, даже ни зеленые таблетки, я не знаю слова "мескалин" и "лизергиновая кислота", я не смогу описать действие неочищенного эфира на человеческий организм, я боюсь термина "дельта-9-тетрагидроканнабинол" и всегда проверяю сроки годности биойогуртов. Но отчего же тогда внутри тихонько скребется предчувствие, что сейчас в комнату кто-то так же тихонько постучит и не менее громко спросит: "В этой квартире случайно не злоупотребляют запрещенными стимуляторами?" Попытка впервые сыграть в Sonic Heroes под хмурое февральское утро, еще и не выспавшись — уже предпосылка для такого рода паранойи. Происходящее на экране намертво приколачивает взгляд играющего к экрану телевизора, аналоговый "стик" геймпада, отвечающий за движение, начинает жить отдельной жизнью, подчиняясь уже автономно существующей левой руке, а сам ты продолжаешь сидеть и тихо даваться диву — как на такой скорости можно хоть что-то делать. После постепенного осознания собственных возможностей на сверхзвуковой приходит понимание, что мы попали внутрь радуги, играющей всеми цветами и оттенками спектра в максимальном насыщении. Самый яркий и красочный сон. Победитель мирового конкурса книжек-раскрасок, заполненный чьей-то эксклюзивной коллекцией уникальных фломастеров. Покемоны устарели, Sonic Heroes — вот самое надежное средство провериться на наличие латентной эпилепсии. Причем все вышесказанное следует воспринимать исключительно как комплименты. Цветовую гамму игры можно прописывать как релаксант после тяжелого рабочего дня и ею же снимать затянувшиеся стрессы.

CITIUS

Конечно, можно долго и усердно ругать работу камеры, выделывающей порой такие финты, после которых падение с площадки в глубокую пропасть воспринимается как неизбежная данность. Можно придраться к управлению, временами неадекватно реагирующему на наши действия. А ведь Sonic Heroes — платформер, и неверное движение чревато еще одной потраченной "жизнью". Можно, покряхтывая, скрипя артритом рассказывать внукам про настоящие игры, которые были только на MegaDrive, и уронить скупую мужскую слезу по безвозвратно утраченному времени 16-битной молодости.

Но это излишки. У нас ведь опять есть Синий Ежик в Красных Кедах, ее величество Скорость и прочее милое безобразие, творящееся по ту сторону экрана. Чудеса на виражах, честное слово.



STAR WARS GALAXIES AN EMPIRE DIVIDED

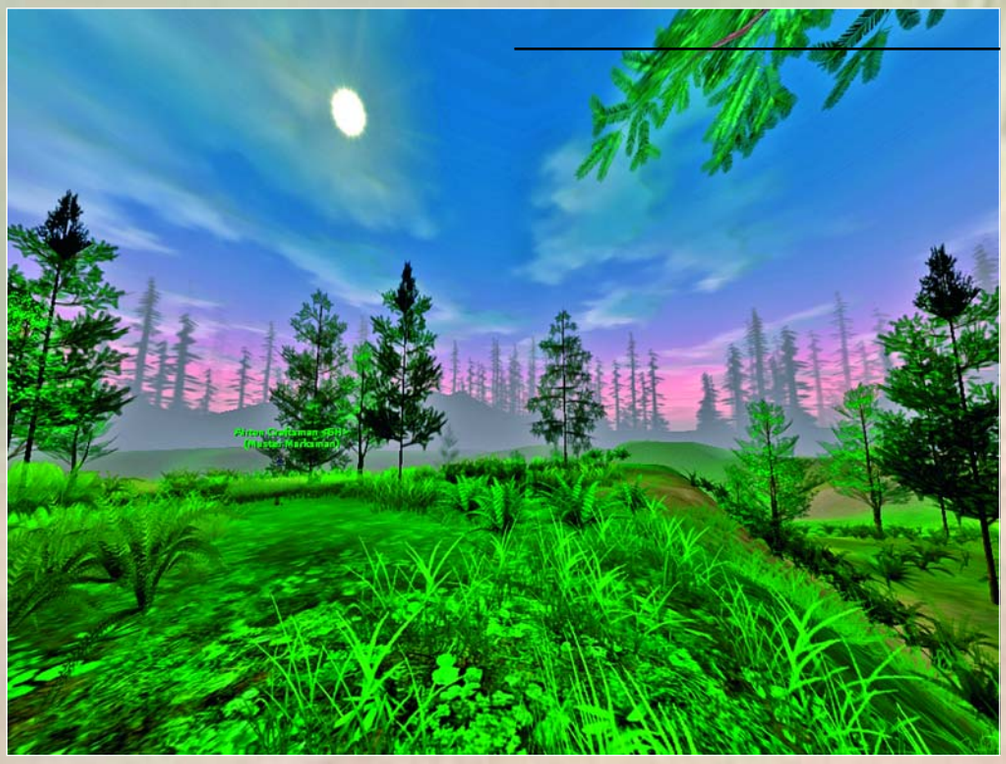
НИКИТА БЕЛЯКОВ

Жанр ▸ MMORPG
Разработчик ▸ LUCAS ARTS
Издатель ▸ SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Требования ▸ CPU 750 MHZ/ 128 RAM/ 32 Video/ 2 Gb HDD
Требования к подключению ▸ 32000 bps dial-up
Рекомендуемые требования к подключению ▸ выделенная линия (5-6 Mb трафика в час)

Цена коробки с игрой ▸ 45 USD
Цена Collectors Edition ▸ 75 USD

Несколько лет тому назад произошло событие, всколыхнувшее мировую игровую общественность. Lucas Arts, один из наиболее именитых разработчиков компьютерных игр совместно с гигантом компьютерной индустрии Sony online Entertainment, прославившейся созданием одного из успешнейших онлайновых проектов Everquest, объявили о начале работы над новой MMORPG — Star Wars Galaxies an Empire Divided. Миллионы почитателей звездной саги, огромный потенциал вселенной и, конечно же, имена разработчика и издателя позволили многим пророчить игре невероятный успех еще задолго до ее появления.



О популярности SWG (принятое сокращение для Star Wars Galaxies) наиболее красноречиво говорит тот факт, что еще до выхода самой игры количество людей, заказавших заветный box и оплативших первый месяц жизни во вселенной Звездных Войн, превышало 500000. И вот 26 июня 2003 года просторы SWG открылись для пользователей, а уже через несколько часов на официальном сайте появилась информация о том, что американские сервера игры "упали", не выдержав напора поклонников вселенной. К счастью, последствия сбоя были ликвидированы в течение нескольких дней, и это событие не повлияло на популярность игры.

Действие Star Wars Galaxies an Empire Divided начинается сразу после уничтожения Альянсом повстанцев имперской космической станции "Звезда Смерти". Империя, несмотря на нанесенное ей поражение, продолжает контролировать большую часть вселенной, ее патрули и карательные бригады рыскают по просторам галактики в поисках

повстанцев и выживших джедаев, а мощная агентурная сеть способствует подавлению восстаний. Альянс, окрыленный своей первой, по-настоящему важной победой, вынужден затаиться из-за усиления военного присутствия Империи на большинстве населенных планет галактики, однако он продолжает накапливать силы для еще одной решительной атаки. Несмотря на то, что противостояние этих двух сил является основой сюжета игры, не все в галактике примкнули к Империи или повстанцам. Не стоит забывать про могущественный синдикат Хаттов, чьей главной резиденцией является Татуин, а также про сотни тысяч существ, далеких от борьбы за власть и сохраняющих нейтралитет в конфликтах, что, как паутина, оплели вселенную. Игрок волен выбирать сторону в конфликте, руководствуясь лишь своими предпочтениями и моральными принципами, причем выбор этот не является окончательным, так как всегда существует возможность перейти на сторону врага.

Наше путешествие по увлекательнейшему миру Звездных войн, как и полагается любой достойной RPG, начинается с создания персонажа. Разработчики использовали в качестве игровых всего 8 рас из более полусотни, существующих во вселенной Звездных Войн. Этот факт объясняется в первую очередь тем, что перенос всех рас серьезно отразился бы на количестве ресурсов, потребляемых игрой, да и качественная отладка такого объема информации задержала бы выход SWG приблизительно на полтора года. Поэтому не расстраивайтесь, если не найдете ваших любимых гунганов, хаттов или эвоков, так как Lucas Arts неоднократно заявляла о том, что в грядущих дополнениях список играбельных рас будет расширен. Пока же можно выбрать представителя одной из следующих рас: люди (Human), ботаны (Bothan), мон калмари (Mon Calamari), родиане (Rodian), трандошаны (Trandoshan), тви'леки (Twi'lek), вуки (Wookiee) и забраки (Zabrak). Каждая раса имеет свои плюсы и минусы, определенные предрасположенности к одной или нескольким профессиям и, конечно же, бонусы или специальные способности, которые серьезно влияют на стиль игры.

Далее наступает черед выбора внешности. Именно с этого момента начинаешь осознавать, насколько серьезно сотрудники Lucas Arts и Sony online Entertainment подошли к процессу персонификации аватар в игре. Дело в том, что количество изменяемых визуальных параметров (помимо основных, уже давно приевшихся: рост, вес, мускулатура и т.д.) го-

БАЗОВЫЕ ПРОФЕССИИ STAR WARS GALAXIES AN EMPIRE DIVIDED

РЕМЕСЛЕННИК
Эта профессия содержит навыки из дисциплин базовой сборки и проведения исследований и изысканий. Представитель этой профессии умеет использовать чертежи для создания вещей, разведывать новые местонахождения ресурсов и разрабатывать их, а также готовить пищу и изменять внешний вид других игроков (например, шить одежду и менять прически).

БОЕЦ
Эта профессия включает навыки из дисциплин рукопашного и ближнего боя. К чему шум пальба и крики, если можно тихонько подкрасться и решить все одним взмахом клинка. Бойцы — настоящие воины, всегда готовые отразить опасность, откуда бы она не исходила. Представители данной профессии часто становятся телохранителями.

АРТИСТ
Решив стать артистом вы получите навыки из дисциплин танцев и музицирования. Представитель этой профессии умеет играть на музыкальных инструментах и исполнять различные танцы, повышая скорость регенерации некоторых навыков и снимая боевую усталость.

СТРЕЛОК
Этой профессии присущи навыки из дисциплин дальнего боя. Попасть песчаной крысе в глаз с расстояния в несколько сотен метров для стрелка не проблема. В то же время умение обращаться со всеми видами стрелкового оружия, а также множество дополнительных способностей, приобретаемых с достижением мастерства, делают стрелков одной из самых популярных профессий в SWG.

МЕДИК
Эта профессия предполагает навыки из дисциплин лечения ран и сборки медицинского оборудования. Игрок, выбравший эту профессию, сможет довольно быстро оценить преимущества своего решения, так как медик с его препаратами - незаменимый персонаж в игре. А достигнув настоящего мастерства, он приобретает умение создавать мощнейшие яды, превращаясь в опасного врага.

СКАУТ
Выбрав скаута вы приобретете навыки из дисциплин ориентации на местности и сбора ресурсов естественного происхождения. Представители этой профессии обладают умениями разбивать лагеря для защиты игроков от местных неблагоприятных погодных условий и фауны. Он чрезвычайно искусен в охоте на диких животных, маскировке и быстром передвижении по пересеченной местности.

раздо больше, чем в какой-либо из известных нам MMORPG. Посудите сами: вы можете корректировать длину и ширину носа, угол, форму разреза и размер глаз, размер подбородка, ширину скул, размер и пухлость губ — поверьте, список можно продолжать еще долго! По слухам, первые бета-тестеры игры создали себе аватар, которые являлись точной копией своих хозяев, что, в принципе, совсем не удивительно, если учитывать степень детализации как персонажей в целом, так и их лиц. Процесс создания не только интуитивно понятен, но и чрезвычайно интересен, а лицо вашего альтер-его в мире SWG обладает поистине человеческой мимикой, способной выразить десятки разнообразных настроений и сотни эмоций.

Следом за расой и внешностью наступает черед выбора стартовой профессии. Особенностью Star Wars Galaxies является достаточно сложная и разветвленная система навыков и умений, объединенных в 6 стартовых и порядка 30 элитных и комбинированных специальностей. Отсутствие в игре такого понятия, как уровень персонажа, привело к появлению веток умений, соответствующих каждому виду

СТОРОНЫ КОНФЛИКТА

ИМПЕРИЯ (EMPIRE)

Автократическое государство, созданное Императором Палпатином с целью установления контроля над всей галактикой. Тирания Империи привела к уничтожению множества рас и порабощению большей части населения сотен звездных систем. Национализация экономики захваченных миров, политика тотального террора по отношению к инакомыслящим, постоянные карательные экспедиции на планеты, где народ в той или иной степени выражает свое нежелание находиться под железной пятой Великого Императора, бессмысленная, чрезмерная жестокость — вот основа могущества Империи. Войска Палпатина несут захваченным планетам насилие и страх, и сила их настолько велика, что даже Орден рыцарей джедаев — оплот порядка и законности в галактике — пал пред мощью Императора.

Начало созданию Империи было положено, когда сенатор Палпатин пришел к власти в Старой республике. Жалкие попытки противодействия многих сенаторов не смогли помешать Палпатину подчинить себе Республиканский сенат, провозгласить себя Императором и, ссылаясь на необходимость борьбы с коррупцией в Старой республике, установить так называемый "Новый порядок". Используя армию клонов — ударную силу Империи, штурмовиков, фанатично преданных Палпатину, а также имперские линкоры и боевые орбитальные станции, Императору удалось держать в постоянном страхе и повиновении целые звездные системы. А создание самого страшного в галактике оружия — "Звезды смерти", способного в считанные минуты уничтожить целую планету, казалось, окончательно утвердит власть Империи.

Методы Великого Императора Палпатина могут казаться спорными, но разве не сильная власть способна принести столь долгожданные мир, спокойствие и процветание всей галактике. Да, Империя жестоко карает за неповиновение, но также щедро одаривает за лояльность. Не будь глупцом — присоединяйся к сильнейшему!

JOIN THE EMPIRE

АЛЬЯНС ПОВСТАНЦЕВ (REBEL ALLIANCE)

Организация, созданная для борьбы с тиранией Императора Палпатина, ставит своей основной целью прекращение войны и установление в галактике демократии. "Альянс за восстановление республики" — таково официальное название — был создан группой оппозиционных имперских сенаторов в начале правления Императора. Когда планы Палпатина по порабощению галактики стали очевидны, к Альянсу начали присоединяться планеты и целые звездные системы. Поначалу лидеры восстания пытались сохранить свою оппозиционную деятельность в секрете, однако Император довольно быстро разоблачил заговорщиков и начал травлю бывших сенаторов, принудив их уйти в подполье.

Главы сопротивления тайно встретились на Корелии, чтобы официально заявить о начале Восстания. Вскоре, была составлена Декларация о восстановлении республики (Declaration to Restore the Republic), положившая начало Альянсу. После этого Империя стала расценивать оппозиционеров как повстанцев и поступать с ними по законам военного времени. Мелкие стычки между вооруженными силами Альянса и Имперскими экспедиционными корпусами происходили довольно часто, однако первым по-настоящему крупным сражением принято считать Битву при Явине. В ходе сражения пилоту повстанческой эскадрильи "Бродяг" Люку Скайуокеру удалось уничтожить "Звезду смерти" — гигантскую орбитальную станцию, спроектированную имперцами для дезинтеграции планет, население которых сотрудничает с повстанцами.

Альянс — оплот свободы, равенства и терпимости. Только вместе мы сможем положить конец темному владычеству Императора и навсегда подарить галактике мир!

JOIN THE ALLIANCE

деятельности. Профессия, по сути, является веткой из четырех умений, каждое из которых имеет четыре уровня развития. Элитные профессии приобретаются путем развития определенных умений, а комбинированные — путем получения звания мастер (Master) в двух базовых. При этом и те, и другие имеют собственные древа навыков и развивают их отдельно. Говоря о профессии, следует сказать пару слов и о приобретении опыта в игре. В принципе, разработчики воплотили в SWG систему, довольно схожую с той, что использовалась в небезызвестной RPG Morrorwind или одном из первых, доступных нашему игроку интернет-проектов Ultima Online. Это означает, что в зависимости от того, чем мы занимаемся, наш герой получает опыт разных типов. Например, во время боя мы всегда получаем боевой опыт, если стреляли из бластера, в дополнение к боевому получаем опыт обращения с пистолетами, ну, а если после смерти хищника мы еще и сняли с него шкуру, получаем опыт охоты. Идея состоит в том, чтобы нельзя было, как это происходит во множестве MMORPG, получить профессию, к примеру, архитектора, бегая днем и ночью с бластерной винтовкой в руках, активно прореживая ряды мелких представителей местной фауны. Хотите стать архитектором — стройте, поваром — готовьте, но не забывайте, что опыт будет расти и тогда, когда игроки пользуются вашими изделиями.

Следующим пунктом в процессе подготовки к игре будет выбор стартовой планеты. Всего в SWG перенесены 10 миров: Кореллия (Corellia), Дантуин (Dantooine), Датомир (Dathomir), Эндор (Endor), Лок (Lok), Набу (Naboo), Рори (Rori), Талус (Talus), Татуин (Tattooine) и наконец Явин 4 (Yavin 4). Они отличаются как пейзажами и ландшафтами, так и архитектурой, флорой и фауной. Размер каждого составляет 15 на 15 километров, и поверьте, пересечь любой из миров весьма непросто, благодаря обилию агрессивных созданий и горным массивам, которые серьезно замедляют процесс передвижения. Великолепие, с которым выполнена каждая из планет, настолько захватывает, что порою хочется просто шагать, метр за метром исследуя мир, живущий своей собственной, абсолютно не зависящей от тебя жизнью. Более 180 видов уникальных существ, заселяющих вселенную, обладают по-настоящему реалистичной моделью поведения. Животные, объединяются в стаи для совместной охоты и защиты логова с детенышами, в каждой стае обязательно присутствует вожак (самая крупная и сильная особь). С его смертью, стая нередко распадается, что можно использовать для последующего отстрела животных по одному. Некоторые хищники показываются только ночью, другие только днем. Star Wars Galaxies an Empire Divided настолько реалистична, насколько может быть реалистична игра, действие которой разворачивается в фантастической вселенной. Смена дня и ночи, влияющая как на радиус вашего обзора, так и на возможность подкрасться незамеченным к противнику. Около сотни различных эмоций, выражающихся с помощью мимики вашего персонажа, множество социальных действий: помахать рукой, обнять, послать воздушный поцелуй и т.д. Система обнаружения и разработки полезных ископаемых, возможность заниматься земледелием или ловить рыбу — вот он неполный список того, что вы сможете делать, попав в мир Звездных Войн благодаря игре Star Wars Galaxies.

Чтобы описать все, что происходит во вселенной, не хватит целого журнала, и, конечно ж, для этого не достаточно одной статьи, поэтому следите за следующими выпусками Re:PLAY, в которых мы продолжим знакомить вас с удивительным и прекрасным, фантастическим и в то же время очень близким и знакомым миром Star Wars Galaxies an Empire Divided.

Anarchy Online SHADOWLANDS EXPANSION PACK

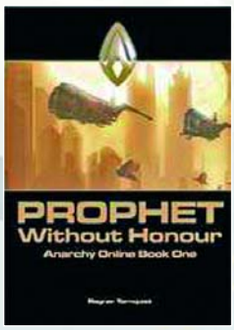
ДМИТРИЙ ШИШОВ

Жанр ▸ MMORPG
Разработчик ▸ FUNCOM
Издатель ▸ МЕДИАХАУЗ

Требования ▸ CPU 750 MHZ/ 128 RAM/ 32 Video T&L / 1.2 Gb HDD
Требования к подключению ▸ 24000 bps dial-up
Рекомендуемые требования к подключению ▸ 56000 bps dial-up или выделенная линия (2–3 Mb трафика в час)

Цена коробки с игрой ▸ 25 USD
Цена jewel-коробки с игрой ▸ 20 Грн
Ежемесячная оплата ▸ 12 USD

В прошлом номере мы уже познакомили вас с одной из самых популярных ныне глобальных многопользовательских игр Anarchy Online. В этот раз мы расскажем об истории мира Anarchy Online и предложим вашему вниманию интервью с одним из представителей компании FunCom, который поведает нам о некоторых аспектах создания игры и планах разработчиков на ее дальнейшее развитие.



Предыстория мира Anarchy Online основывается на событиях романа "Пророк без чести" (Prophet Without Honour), написанного Рагнаром Торнквистом (Ragnar Tornquist) — норвежским сценаристом и писателем, который принимал участие в создании таких игровых проектов как Casper и The Longest Journey. История берет свое начало в Москве в 1949 году, когда русскому ученому Роману Зубову (Roman Zubov) таинственные люди рассказывают о существовании далекой планеты Руби-Ка, которая откроет человечеству новые технологии, обещающие даже бессмертие. Это послужило отправной точкой для создания Фарма-Тек (Pharma-Tek) — мегакорпорации, которая постепенно захватила власть во всем мире и подарила ему не только нано-технологии, но и апокалипсис. Выжившие, выйдя через много лет из подземных убежищ, подняли восстание и заставили руководство Фарма-Тек реорганизовать корпорацию, в результате чего появилась Омни-Тек (Omni-Tek). Позже, в эпоху межзвездных перелетов и была наконец-то открыта Руби-Ка. Именно Омни-Тек получила контроль над планетой и начала активную добычу источника бессмертия — нотума. Но, как и ранее, упиваясь властью, корпорация забыла о нуждах людей, тем самым заставив самых отчаянных вновь поднять восстание по предводительством Кланов (Clans).

Таков был первоначальный сюжет игры. С выходом второго дополнения Shadowlands мы получили возможность узнать новые подробности возникновения мира Anarchy Online. Так, например, было раскрыто происхождение тех самых таинственных людей, которые двадцать семь тысяч лет назад своим появлением изменили ход истории. Кроме того, на планете был найден портал, открывший проход в место, являющееся, как оказалось, истинной колыбелью человечества.

И вот совсем недавно разработчики анонсировали новый expansion-pack для Anarchy Online — Alien Invasion. О нем пока известно немного, но мы попытались раздобыть более подробную информацию у одного из сотрудников компании Funcom, с которой мы и знакомим вас ниже. Теперь остается лишь с нетерпением ждать даты релиза очередного дополнения к Anarchy Online — одной из самых популярных и захватывающих фантастических саг.

Re:PLAY: Представьтесь, пожалуйста.

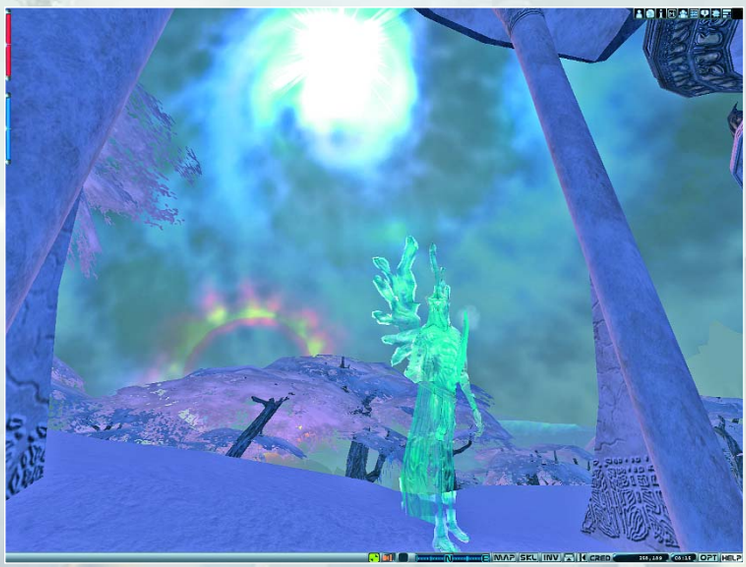
Т.П.: Терри Перкинс — менеджер Funcom по маркетингу и PR (Terri Perkins, Online Product Manager).

Re:PLAY: Расскажите, как родилась идея создания мира Anarchy Online? Что послужило вдохновением?

Т.П.: Зарождение мира Anarchy Online произошло в 1996 году в одном из офисов штаб-квартиры Funcom в Осло. Команда работала над проектом, который соединил бы интернет технологии и графический MUD, т.е тем, что сейчас носит название MMORPG. Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist), Гот Годагер (Gaute Godager), Мартин Амор (Martin Amor) и Мариус Кьелдал (Marius Kjeldahl) являются отцами идеи и создателями сюжета Anarchy Online. А вдохновило их увлечение компьютерными играми, научно-фантастическим мирами и желание создать что-нибудь новаторское, революционное. Источники совершено различны: от настольных RPG и MUD до философии и психологии.

Re:PLAY: Почему был выбран именно sci-fi сеттинг?

Т.П.: Вся наша команда — большие поклонники sci-fi. Мы хотели сделать что-то совершенно новое, не похожее на то, что было раньше. Перебрав множество вариантов, мы остановились все же на sci-fi сеттинге и ни разу не пожалели об этом.



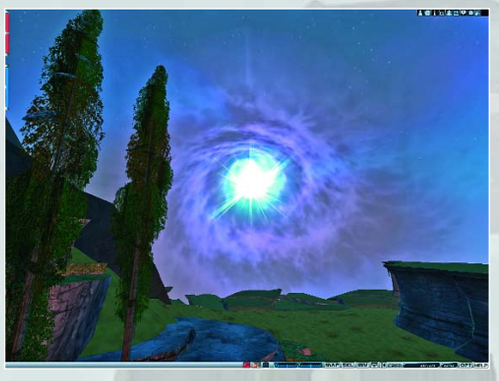
Re:PLAY: Кто создал сюжет и какова предыстория мира Anarchy Online?

Т.П.: Сюжет создавался совместными усилиями Рагнара Торнквиста и Гота Годагера. Предыстория мира детально описывается в книге Рагнара "Prophet Without Honor". Хотя чтобы понять мир Anarchy Online не обязательно читать книгу. "Prophet Without Honor" — это, скоре, самостоятельное произведение, которое будет интересно не только игрокам АО, но и поклонникам литературы жанра sci-fi. Книгу (правда, пока только на английском — прим.ред.) вы сможете найти на нашем официальном сайте.

Anarchy Online — это мир противостояния человека и человека, добра и зла, человека и машины, корпоративного и индивидуального. Виртуальный мир, который помогает людям всех стран общаться и вместе исследовать эту невероятную вселенную.

Re:PLAY: Изменился ли сценарий с появлением адд-онов? Расскажите историю появления Shadowlands.

Т.П.: Сюжет постоянно развивается, и с каждым его поворотом вы узнаете все больше. Так, например, мы хотели создать дополнение к существующему миру, которое бы рассказало чуть больше об истории Руби-Ка и разнообразило игровой процесс АО, открыв перед игроками новые горизонты. Мир Shadowlands должен был стать шагом в абсолютно новое измерение, в жизнь, которая отличалась бы от жизни на Руби-Ка. Семь дополнительных территорий, тематика которых варьируется от подводного мира до инферно, поставили перед игроками новые цели и предоставили не доступные ранее способы развития.



По сюжету проход в Shadowlands появился с обнаружением портала, который вел в другое измерение, — своеобразный мир по ту сторону зеркала, где будущее человечества и Руби-Ка решится в эпической битве.

Re:PLAY: Стало известно, что сейчас вы работаете над новым адд-оном к АО. Расскажите нам о нем.

Т.П.: Да, в данный момент мы готовим новый expansion pack. Он привнесет в АО множество интересных дополнений. Shadowlands помог игрокам погрузиться в историю Руби-Ка, а новый адд-он поведет их дальше и расскажет о мире за пределами Руби-Ка и Shadowlands.

Alien Invasion усилит sci-fi атмосферу и представит новую расу — alien, что даст игрокам новый простор для действия и сражений. Гильдии получат возможность строить штаб-квартиры, а игроки — города и магазины. Будут введены новые перки и дополнительные возможности для создания и развития персонажей. Появится новый модельный ряд ялмах (yalmahas) — популярного воздушного транспорта планеты Руби-Ка. И разумеется, новое оружие, броня, предметы, задания, монстры и т.д. Будут также обновлены графическая и звуковая составляющие.

ВЕСТНИК ANARCHY
Выпуск #1

Игровое пространство Anarchy Online делится на PVM (player versus monster) и PVP (player versus player) зоны. Это было сделано в первую очередь для борьбы с Player Killer-игроками. Сюжетно такое решение объясняется распылением некого газа (suppression gas), который "умиротворяет" людей и существа на планете. При стопроцентной плотности газа сражения невозможны в принципе, при 75 процентах игроки могут быть атакованы представителями фауны планеты Руби-Ка, а территории с плотностью газа в 25 процентов являются PVP зонами. Все крупные города на планете в Shadowlands полностью наполнены газом, но иногда, под предлогом того, что ломаются установки, его выделяющие, разработчики делают из городов арены для кровавых боев между игроками. Чаще всего это совершается для проведения сюжетных баталий между Омни-Тек и Кланами. Подобные побоища, как правило, предваряют объявления или же какие-нибудь аномальные явления. И вот недавно в городе нейтралов Бореалисе (Borealis) начали появляться непонятного происхождения руины и бетонные осколки. Узрев знамение, несколько сотен игроков в течение двух дней безвылазно сидели в городе, ожидая начала битвы. Новички и игроки младших уровней впали в панику и поспешно перебрались в более безопасные места. Но ко всеобщему удивлению и разочарованию установки работали исправно, уровень газа не понижался, и сражение не состоялось. А жаль.

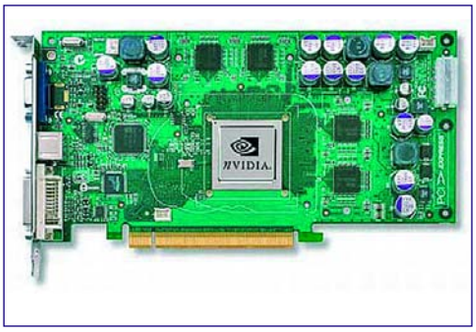
Anarchy Online уже признана одной из игр, которые обладают самым дружным игровым сообществом. С выходом адд-она этот показатель поднимется на новый уровень. Я полагаю, Alien Invasion придется по вкусу всем поклонникам АО, а также сможет привлечь новых игроков. В скором времени мы предоставим более подробную информацию о проекте. Релиз намечен на конец весны.

Re:PLAY: И последний вопрос. Разрешится ли в результате конфликт Омни-Тек и Кланов?

Т.П.: Терпение, мой друг, всему свое время. /Улыбается/.

ЭКСПРЕСС В БУДУЩЕЕ

Компания NVIDIA представила новое семейство графических чипов GeForce PCX, предназначенных для создания видеокарт с шиной PCI Express. Фактически произошел перенос нынешней линейки графических чипов NVIDIA GeForce FX на шину PCI Express.



Новое семейство GeForce PCX включает четыре чипа:

NVIDIA GeForce PCX 5950 — DX9 архитектура GeForce,

NVIDIA GeForce PCX 5750 — PCI Express вариант GeForce FX5700,

NVIDIA GeForce PCX 5300 — PCI Express вариант GeForce FX5200,

NVIDIA GeForce PCX 4300 — GeForce 4000 и GeForce 4 MX 440.

NVIDIA также объявила, что на прошлой неделе чипы семейства GeForce PCX прошли последние тесты на совместимость с материнскими платами, чипсетами и BIOS ведущих производителей. Видеокарты на базе чипов GeForce PCX ожидаются на

рынке во второй половине 2004 года, по мере появления системных плат с интерфейсом PCI Express 16x на чипсетах класса Alderwood и Grantsdale. Производством и поставками видеокарт займутся постоянные партнеры NVIDIA — Albatron, AOpen, Anextek, ASUS, Chaintech, Gainward, Gigabyte, Leadtek Research, MSI, Palit Microsystems, Pine, XFX, Prolink и Sparkle.

ПЛАСТИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Японская компания NTT разработала прототип нового носителя информации Info-MICA. Он создан на основе пластического материала, состоит из 100 слоев пластика, обладает емкостью 1 Гб и размерами не превышает почтовую марку. Info-MICA работает на совершенно ином принципе, нежели оперативная, постоянная или флэш-память — в носителе используются технологии тонкопленочной голографии. По сравнению с полупроводниковой памятью Info-MICA обладает рядом преимуществ: высокая плотность записи, малое энергопотребление, не высокая стоимость носителя, защищенность от несанкционированного копирования и экологическая безопасность. Есть и ряд недостатков, главный из которых — невозможность перезаписи содержимого. Разработчики полагают, что Info-MICA может быть использован в качестве альтернативы полупроводниковой постоянной памяти, для замены бумажных носителей или для распространения мультимедийного контента (музыки, компьютерных и видеоигр). NTT обещает представить первый коммерческий носитель Info-MICA в 2005 году, емкость его составит 1 Гб.

ФЛЭШБЭК

Компания Lexmark представила флэш-карты CF серии Professional объемом 8 Гб. Скоростная характеристика носителя составляет 40x, минимальная скорость последовательной записи — 6 Мб/с. Карта позиционируется как сменный носитель для профессиональных цифровых камер, которые позволяют делать снимки (с максимальным разрешением) объемом более 8 Мб. Новая CF выполнена с применением технологии ускоренной записи (Write Acceleration, WA), что подразумевает оптимизацию микрокода для сокращения времени копирования данных и увеличение объема буфера контроллера для обеспечения передачи 32 секторов данных за одну команду. В продаже новинка появится в мае этого года, цена продукта не сообщается.

Также была представлена карта со скоростной формулой 80x. Ряд Professional CF 80x представлен моделями емкостью 256, 512 Мб, 1,2 и 4 Гб. В продаже носители появятся в мае этого года, их предполагаемая розничная цена составит порядка 100, 200, 400, 700 и 1500 USD соответственно.

Одновременно компания сообщила о выпуске флэш-карт SD со скоростной формулой 60x, скоростью последовательной записи 9 Мб/с, объемом 256 и 512 Мб. Обе модели поступят в продажу весной, предполагаемая цена — 110 и 270 USD соответственно.

Завершает серию анонс новой линейки флэш-карт Memory Stick — Enhanced Memory Stick с увеличенной скоростью чтения. Линейка представлена моделями объемом 64, 128 и 256 (128x2) Мб, скорость чтения которых, как отмечено в пресс-релизе, в 4 раза превышает аналогичный показатель карт, представленных на рынке. Помимо увеличения скорости чтения компания реализовала в этом модельном ряде технологию защиты копирования MagicGate. О сроках поступления карт в продажу ничего не сообщалось. Однако известна цена — 40, 60 и 100 USD за 64, 128 и 256 Мб версии соответственно.

ОФИЦИАЛЬНАЯ НОВИНКА

VIA Technologies наконец-то официально представила новый чипсет Apollo KT880, продемонстрированный компанией еще в сентябре 2003 года. Он может похвастаться поддержкой двухканальной памяти DDR и предназначен для системных плат под процессоры AMD Athlon XP. Новый северный мост будет комплектоваться южным мостом VIA VT8237. Изюминкой нового чипсета можно назвать интегрированный контроллер памяти

DualStream64 с поддержкой двухканальной DDR400. Основным отличием от предшественника стал собственно двухканальный контролер и вдвое увеличенный объем максимально поддерживаемой оперативной памяти. Новый чипсет уже готовы поддержать компании ABIT, Acorp, Asrock, ASUS, Chaintech, DFI, Epox, Gigabyte, Jetway, MSI, Soltek и Soyo.

НОВЫЙ ЧИПСЕТ ОТ ALI

ALi не оставляет попытки занять место под солнцем на рынке чипсетов. Не так давно было представлено одночиповое решение — микросхема базовой логики для процессоров AMD на ядре Hammer: M1689. В нее интегрированы контроллеры AGP 8X, AC-Link, двухканальный выделенный Ultra-66/100/133 IDE, USB 2.0/1.1 (до 8 портов), IO APIC, Ethernet 1/10/100 Мбит/с, SATA и HyperTransport.

РЕКИ ПЛЕЕРОВ

Компания IRIVER на грядущей выставке CeBIT 2004 планирует представить новую линейку портативных плееров. Некоторые детали о новинках известны уже сейчас. Модель iFP-900 очень похожа на iFP-500 и позволяет, например, при подключении цифровой камеры переписывать фотографии на встроенную память плеера. Новинка будет выпускаться в вариантах со встроенной памятью объемом 256 Мб, 512 Мб и 1 Гб и поддерживать форматы MP3, WMA, ASF, OGG Vorbis. Помимо этого, плеер будет оснащен встроенным FM тюнером и предоставит возможность кодировать аудио

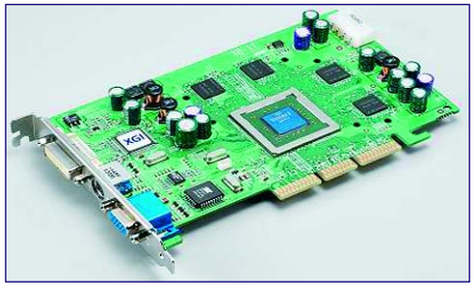
данные в формат WMA. Цена моделей iFP-900, которые ожидаются на рынке ближе к середине апреля, составит приблизительно 279, 399 и 529 евро за версии iFP-990 (256 Мб), iFP-995 (512 Мб) и iFP-999 (1 Гб) соответственно. В модель iFP-1000

интегрирована цифровая камера с 0,3 мегапиксельной матрицей. Интерфейс модели поддерживает 39 языков, а также кодирование аудио в формат WMA. iFP-1000 появится на европейских прилавках в апреле по цене 229, 299 и 399 евро за модели с интегрированной памятью объемом 128 Мб (iFP-1080), 256 Мб (iFP-1090) и 512 Мб (iFP-1095) соответственно. Модель iFP-1100 оборудована простым EL дисплеем, поддерживает форматы MP3, WMA, ASF, Ogg Vorbis и работает только со встроенной памятью. В Европе iFP-1100 появится в конце второго квартала по цене 149, 219 и 329 евро за версии с памятью объемом 128 Мб (iFP-1180), 256 Мб (iFP-1190) и 512 Мб (iFP-1195) соответственно. Модель iHP-300 оборудована 2-дюймовым дисплеем с возможностью просмотра снимков формата JPEG и текстовых файлов, поддерживает форматы MP3, WMA, ASF, Ogg Vorbis, WAV, имеет встроенный FM тюнер и интерфейсы

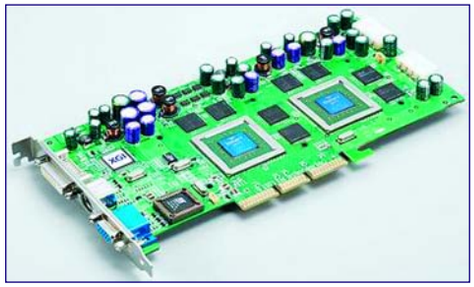
USB 2,0 и USB OTG. Новинка появится на европейском рынке в апреле по цене 449 евро и 629 евро за варианты с винчестерами объемом 20 Гб (iHP-320) и 40 Гб (iHP-340) соответственно.

ВОЗРОДИВШИЕСЯ ИЗ ПЕПЛА

Появившиеся не так давно карты XGI Volari показали достаточно посредственную производительность в 3D графике и при цене в 500 USD за старшую модель оказались никому не нужны. Но, как часто бывает, на помощь пришли доблестные китайские производители. В самое ближайшее время



они собираются организовать массовый выпуск семейства видеокарт на чипах серии XGI Volari. Скорее всего, сыны Поднебесной рассчитывают на то, что ко времени выпуска новых карт появятся достаточно отлаженные драйверы, да и цена карт, произ-



веденных на конвейере будет гораздо ниже, чем у нынешних мелкосерийных экземпляров. Китайская компания Lian Guan (Crown Electronic Technology) намерена начать поставки двух новых видеокарт: Crown X Tornado Volari V8 Ultra 128MB DDR (чипы памяти в корпусе MBGA) по цене 799 юаней (примерно 97 USD) и Crown X Tornado Volari V8 64MB DDR (чипы памяти в корпусе TSOP) — 666 юаней (примерно 80 USD). Вслед за этим в самом ближайшем будущем планируется представить следующие новинки: Crown X Tornado Volari Duo V8 Ultra 256MB DDR2 (чипы памяти в корпусе MBGA) по цене 1599 юаней (примерно 193 USD), Crown X Tornado Volari V8 128MB DDR (чипы памяти в корпусе TSOP) — 733 юаней (примерно 89 USD) и Crown X Tornado Volari V3 Ultra 128MB DDR (чипы памяти в корпусе TSOP) — 399 юаней (примерно 48 USD). Предложение достаточно заманчивое, особенно учитывая цену, установленную на аналогичные карты более именитыми производителями. Что ж, с такими цифрами XGI может рассчитывать на определенный успех в бюджетных секторах рынка.

РАЙСКИЕ ПРОЦЕССОРЫ

Компания VIA Technologies объявила о выпуске двух новых процессоров серии VIA Eden — ESP10000 и ESP8000 — с тактовыми частотами соответственно 1 ГГц и 800 МГц. Чипы основаны на несколько доработанном ядре Nehemiah с архитектурой CoolStream, в результате чего удалось снизить энергопотребление до 7 Вт при рабочей частоте 1 ГГц. Иными словами, новые, более высокочастотные процессоры пополнят класс чипов от VIA, способных работать без активного охлаждения. Стоит упомянуть, что ESP10000 и ESP8000 поддерживают второе поколение технологии аппаратного шифрования по стандарту AES — PadLock Security, что подразумевает наличие двух генераторов случайных чисел. В отношении других характеристик новых процессоров можно сказать, что они остались неизменны: 16-ступенчатый конвейер, 64 Кб полноскоростного 16-поточного кэша L2, прогнозирование ветвлений StepAhead, поддержка инструкций SSE, техпроцесс 0,13 мкм. Упаковка — низкопрофильный корпус EBGA габаритами 35x35x1,5 мм. Поставки процессоров VIA Eden ESP8000 и VIA Eden ESP10000 уже начались, оптовые цены чипов составят 85 USD и 100 USD.

ДМИТРИЙ ЛЕБЕДЕВ

ПРОЦЕССОРЫ — СУРОВЫЕ БУДНИ

На что вы в первую очередь обращаете внимание при покупке компьютера? Что зачастую слышите в ответ на вопрос о производительности ПК? Я думаю, не нужно быть ясновидящим, чтобы с практически стопроцентной уверенностью заявить — это частота процессора. Именно процессор воспринимается нами как основа компьютера. И зачастую, гоняясь за заветными гигагерцами, мы забываем о других аспектах быстродействия ПК, таких как объем оперативной памяти, материнская плата, видеокарта и т.д., и упускаем из виду, что быстродействие процессора определяется не только его частотой. А поскольку сумма, выделенная на покупку, как правило, ограничена, приносим эти, несомненно важные комплектующие в жертву мегагерцам. Стоит ли это делать и какой процессор предпочтительнее для игрового ПК?

Так уж сложилось исторически, что на рынке настольных процессоров, как и в случае с видеокартами, выбор предстоит делать между продуктами двух основных производителей — Intel и AMD.

AMD

Позиции компании AMD в ценовой нише до 100 USD очень сильны, процессоры от конкурента со схожей производительностью стоят почти в два раза дороже. Согласитесь, перспектива приобрести за 90 USD процессор, производительности которого хватит как минимум на год, довольно заманчива. В среднем и верхнем ценовом диапазонах ситуация для AMD уже не столь радужна. Цены, как и производительность, выходят практически на один уровень с Intel (с небольшим перевесом в сторону конкурента), и выбор зависит уже от личных предпочтений. Но как практически в любой бочке меда, тут есть своя, пусть и довольно незначительная, ложечка дегтя. Ведущие украинские производители готовых систем по каким-то причинам не слишком жалуют AthlonXP, поэтому зачастую сборкой системы под этот процессор приходится заниматься самостоятельно, и тут могут возникнуть определенные проблемы. Все дело в том, что ядро AthlonXP ни чем не защищено, и при самостоятельной сборке системы на базе этого чипа есть риск повредить ядро, что в свою очередь повлечет за собой потерю гарантии и процессора. Поэтому если вы не уверены в своих силах или до этого ни разу не занимались сборкой компьютера, обратитесь к специалистам.

Перспективы в плане усовершенствования систем, основанных на платформе SocketA, довольно неплохи. По заявлениям AMD, компания будет поддерживать 32-битные процессоры как минимум до 2005 года и даже портирует их на 90 нм техпроцесс, что должно повлечь за собой дальнейшее увеличение тактовой частоты. И еще одна приятная деталь — с появлением в массовой продаже Athlon64 процессоры AthlonXP переместятся в бюджетный сектор, что в будущем сулит не очень обременительный в финансовом плане upgrade. В общем и целом, процессоры AthlonXP на ядре Barton обладают лучшим соотношением цена/производительность и станут оптимальным выбором для тех, кто привык считать деньги и не переплачивать за имя.

Массовое производство чипов с ядром Tejas запланировано Intel на четвертый квартал 2004 года. Tejas — последователь ядра Prescott с аналогичной архитектурой — будет обладать, согласно предварительным данным, увеличенным кэшем L1 и поддержкой улучшенной версии технологии Hyper-Threading. Вслед за этим ядром появится Nehalem, который будет отличаться принципиально новой архитектурой. По предварительным подсчетам, чипы с ядром Tejas "стартуют" с частот от 4,4 ГГц. К тому времени Prescott достигнет 4,0?4,2 ГГц.

Первые чипы Celeron с ядром Prescott появятся во втором квартале 2004 года ориентировочно с тактовыми частотами 3,06 ГГц и 2,80 ГГц, 256 Кб кэша L2 и с поддержкой 533 МГц FSB

В нынешнем году все силы AMD будут направлены на запуск во втором полугодии 90 нм техпроцесса, поэтому на первое полугодие 2004 года компания запланировала выпуск только двух новых процессорных ядер. Одно из них — Mobile Athlon 64 на 0,13 мкм техпроцессе. Вторым станет ядро Newcastle — обновленный Athlon 64 для настольных ПК. Главным его отличием от нынешнего Athlon 64 станет более качественная оптимизация ядра под функции настольного ПК.

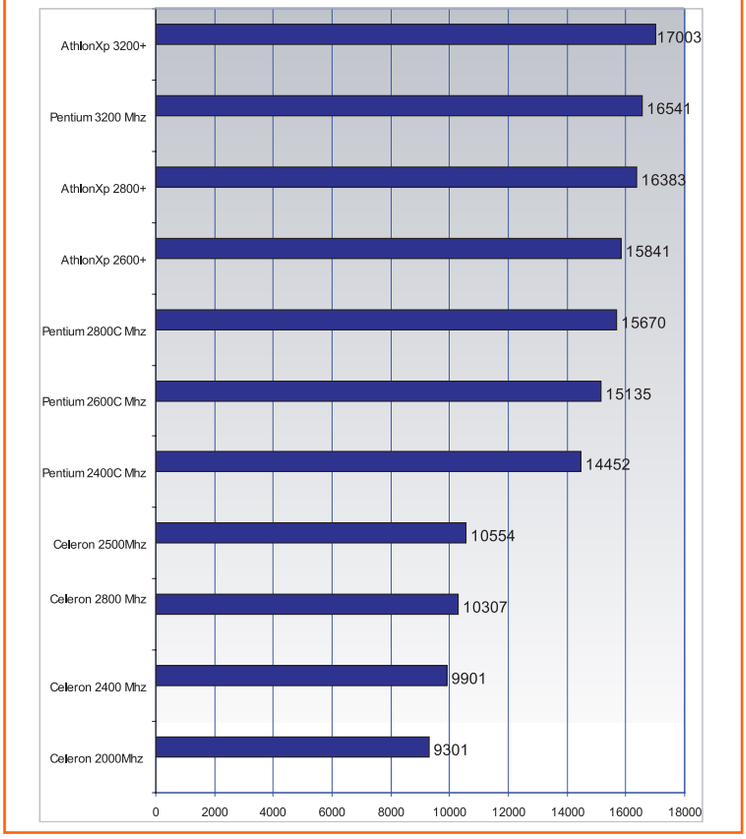
INTEL

Описывать продукцию этой компании мы начнем с довольно смелого и в то же время обоснованного заявления (достаточно посмотреть на диаграммы тестов): процессоров ценой до 140 USD, которые могут использоваться в игровом ПК, у Intel нет. Производительность Celeron в игровых приложениях удручающе низка. К тому же у Celeron с повышением частоты производительность в играх практически не возрастает (сравните результаты процессоров с частотами 2 и 2.8 ГГц). Так что если вы, по каким-то причинам, все-таки решились на приобретение системы, основанной на этом процессоре, то гнаться за мегагерцами точно не стоит.

Pentium4 на ядре Northwood, напротив, является самым производительным и технологически продвинутым решением на сегодняшний день. Особое внимание стоит обратить на процессоры, имеющие в названии индекс "C" (они рассчитаны на 800 МГц шину и поддерживают технологию Hyper-Threading). Модели с индексом "B", с FSB (Front Side Bus) 533 МГц, практически не отличаются по цене, и рекомендовать их можно лишь для модернизации систем на основе материнских плат, не поддерживающих FSB 800 МГц.

Приобретая сейчас систему на основе Pentium4 с FSB 800 МГц, вы можете быть уверены, что в ближайшее время, если нужно будет модернизировать компьютер, у вас не возникнет проблем, так как процессоры на новом ядре Prescott отлично уживаются с уже существующими платами. Новое ядро будет выпускаться по нормам 0,09 мкм (90 нм) техпроцесса, более чем в два раза возрастет количество транзисторов, появится поддержка нового набора мультимедийных инструкций SSE3. Также в Prescott должны быть реализованы две интересные технологии под названиями La Grande и Vanderpool. Первое — технология аппаратной защиты приложений от вмешательства извне, суть которой заключается в том, что одно ПО не сможет вмешиваться в работу другого. Об Vanderpool информации практически нет, но, по слухам, эта технология позволит использовать на одном компьютере параллельно две операционные системы, причем одна из них может быть даже перезагружена, но это совершенно не отразится на работе другой.

3DMark 2001 SE



Совершим небольшой экскурс в историю и посмотрим, чего добились лидеры процессорного рынка за прошедший год.

Для Intel 2003 год на рынке настольных процессоров не принес практически ничего нового. Как и планировалось, частоты Pentium4 достигли 3.2ГГц, Hyper-Threading пошел в массы и теперь задействован не только в старших моделях, 800 МГц шина перестала быть экзотикой и стала стандартом. Дабы еще более упрочить свое лидерство по производительности среди "топовых" решений, Intel выпустил Pentium 4 Extreme Edition с 2 Мб кэша L3.

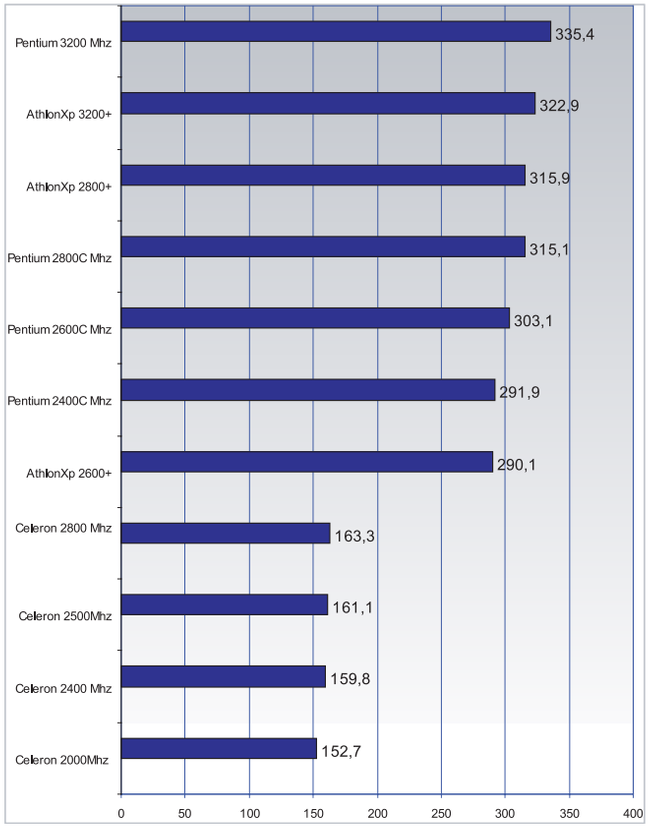
Компания AMD, наоборот, произвела небольшую революцию выпуском 32-/64-битных процессоров семейства Hammer. Выпуск же настольной модели Athlon64 несколько раз откладывался (к слову, сейчас найти эти процессоры в свободной продаже у нас в стране невозможно), и вот в сентябре состоялось долгожданное представление новинок общественности. Но, ко всеобщему удивлению, помимо AMD Athlon 64 3200+ (позиционируется как недорогая массовая модель, которая должна заменить AthlonXP), был представлен Athlon 64 FX-51. По мнению AMD, новый чип должен занять место в производительных настольных High-End системах. Основными отличиями Athlon FX от более дешевого собрата являются более высокая тактовая частота при одинаковом рейтинге производительности (2.2 ГГц против 2 ГГц), поддержка registered памяти DDR (у Athlon 64 одноканальный интегрированный контроллер памяти с поддержкой DDR400). Кроме того, процессор предназначен для работы с Socket 940 платами (младшая модель рассчитана на Socket 754).

Не забыла AMD и о своих самых массовых процессорах AthlonXP — они получили новое ядро под названием Barton, основным отличием которого от Throughbred стал увеличенный до 512Kb объем L2 кеша. Также топовая модель AthlonXp 3200+ "переехала" на 400 МГц, а менее производительные модели (начиная с 2500+) — на 333 МГц DDR шину.

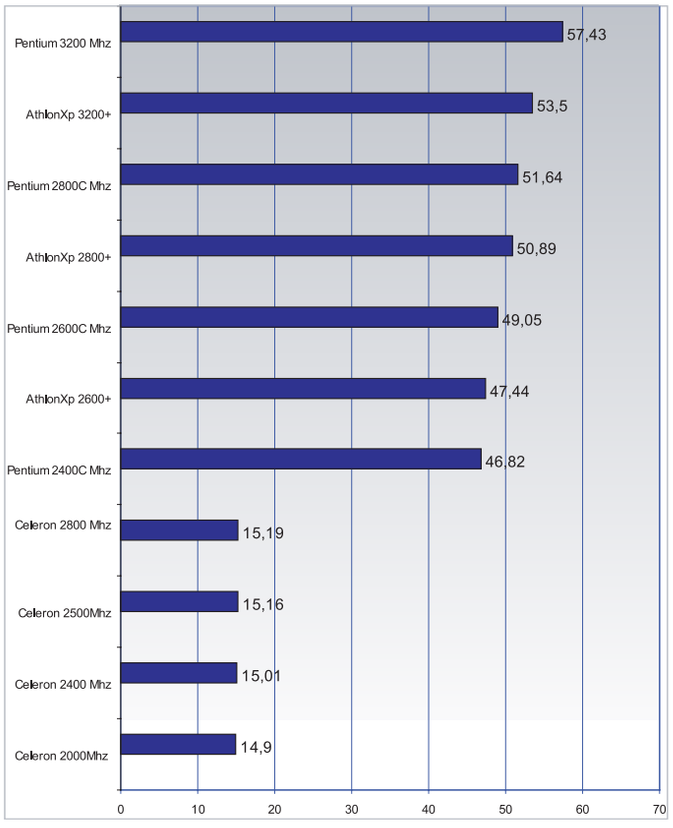
Pentium4 отлично подходит для самостоятельной сборки ПК, так как ядро защищено от внешних воздействий медной крышкой, и вывести из строя процессор неправильной установкой практически невозможно. К тому же, приобретая процессоры Intel, вам не придется дополнительно беспокоиться о выборе системы охлаждения, поскольку в коробочных версиях в комплект поставки входят довольно эффективные и тихие кулеры.

В целом Pentium4 — отличный выбор для игрового ПК, если вы готовы потратить на процессор более 150 USD. А вот Intel Celeron совершенно не подходит тем, кто собирается играть на ПК в новые игры, и является отличной иллюстрацией термина "дутые мегагерцы".

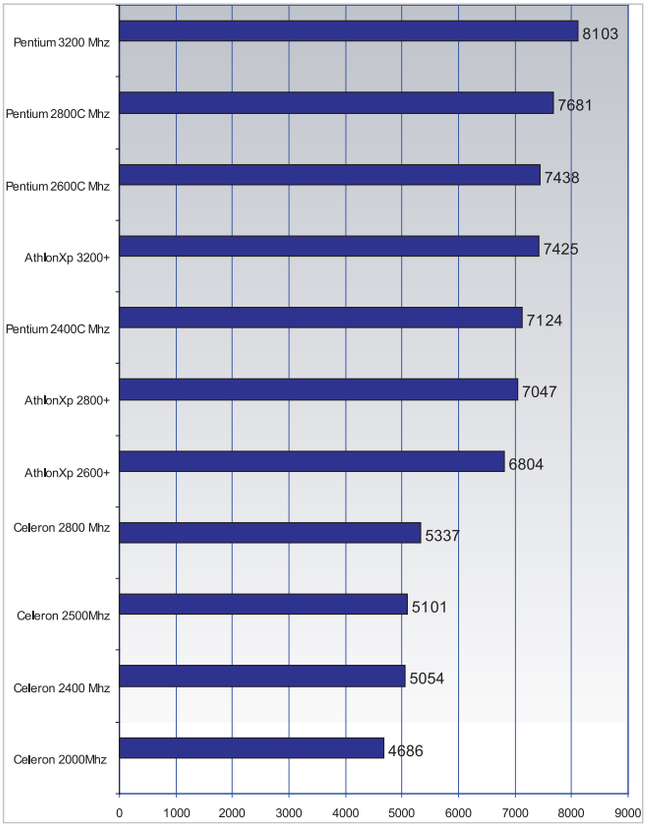
Quake 3



Comanche 4



Aquamark



ДМИТРИЙ ЛЕБЕДЕВ

БОЙЦЫ ЗВУКОВОГО ФРОНТА

При покупке компьютера будущий пользователь, как правило, уделяет основное внимание скорости процессора, объему оперативной памяти и видеокарте. А вот звуковая карта зачастую приобретается "на сдачу" либо не покупается вовсе — ведь практически на всех материнских платах есть интегрированный и сравнительно сносный AC97 кодек. А между тем, звук в современных компьютерных играх играет не менее важную роль, чем графика. Ведь именно он помогает передать атмосферу в играх жанра horror и является одним из решающих факторов геймплея в FPS. И тут встроенный кодек, как говорится, не помощник. Зачастую подобные решения не поддерживают современные стандарты трехмерного звучания (такие как Eax3,4) и к тому же наносят существенный удар по производительности, поскольку практически всю работу по декодированию звука выполняет центральный процессор. Вы не слишком увлечены играми? Но ведь часто домашний компьютер используется для прослушивания музыки и просмотра фильмов, тут AC97 также практически бесполезен — качество звука оставляет желать лучшего из-за большого числа наводок и тотальной экономии. И если вы являетесь обладателем подобного решения, но вас не устраивает качество его звучания, то самое время задуматься о покупке внешней звуковой карты. Какой фирме отдать предпочтение? Какую звуковую плату приобрести? И если с ответом на второй вопрос мы немного повременим, то ответ на первый напрашивается сам собой — Creative Labs. Эта фирма является признанным лидером в области "пользовательского" цифрового звука, законодателем мод и стандартов. Ее карты обладают одним из лучших показателей цена/качество звучания/функциональность и поддерживают самые современные стандарты трехмерного звучания. И еще один немаловажный плюс в копилку именно этого выбора — на нашем рынке представлена практически вся линейка карт Creative, и найти нужную не составит большого труда, чего не скажешь о продуктах немногочисленных конкурентов. Итак, остановимся на каждой из карт более подробно.

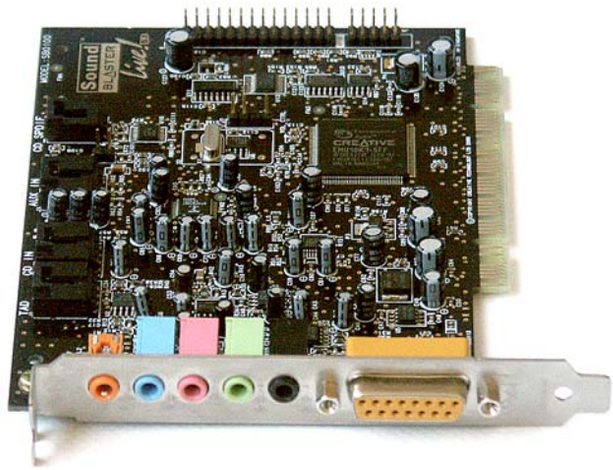
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE 5.1 OEM

Настоящий ветеран звукового фронта (первые карты на рынке появились в 1999 году), повидавший немало сильных соперников и одержавший множество блистательных побед, и по сей день остается лидером в ценовом диапазоне до 30 USD. На нашем рынке наиболее распространены OEM версии — плата поставляется в полиэтиленовом кулечке и имеет пластмассовые (а не позолоченные, как в дорогих версиях) разноцветные разъемы. Карта обладает довольно неплохим звучанием. Правда, стоит отметить, что фронтальный выход играет несколько грязновато и чуть более напористо, чем тыл, а тыловой, напротив, звучит достаточно чисто и ровно. SB Live! 5.1 поддерживает только систему 3D-позиционирования EAX 2.0, поэтому в новых играх качество ревебрации хуже, чем у собратьев, поддерживающих EAX Advanced HD. При просмотре DVD фильмов карта проявляет себя с самой лучшей стороны. Подводя итоги, можно сказать, что для заядлых игроков и меломанов SB Live! 5.1 вряд ли подойдет, а вот как бюджетное решение для домашнего кинотеатра на базе компьютера она выглядит весьма привлекательно.

CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY OEM

Вряд ли можно назвать Audigy революционным продуктом, скорее, это закономерная эволюция Live 5.1. Одним из важнейших нововведений для игрока стоит назвать появление поддержки стандарта Eax3 (Advanced HD), на который ориентируются практически все производители игр. В сравнении с Eax2 этот стандарт дает более реалистичную и детальную звуковую картину. Также в последних версиях драйверов для этой карты появилась поддержка нового стандарта Eax4. Правда, ощутить преимущества новой системы нам не удалось, так как игр, поддерживающих новый стандарт, еще нет. Среди нововведений стоит отметить появление порта IEEE 1394 FireWire, а также поддержку профессионального интерфейса ASIO. Несмотря на заявления производителя, Audigy не поддерживает полноценный режим 24-bit/96 kHz на аналоговых входах и выходах. В составе домашнего кинотеатра карта, как и предшественница, отработала на "отлично". Если же оценивать звучание платы в целом, то стоит отметить, что, по сравнению с фронтальным выходом Live 5.1, играет она достаточно сглажено и чисто, но в то же время ей не хватает внятности на высоких частотах. Вердикт: отличный выбор для игрока, который не увлекается прослушиванием классической музыки на Hi-Fi системе, и неплохая покупка для начинающего музыканта.

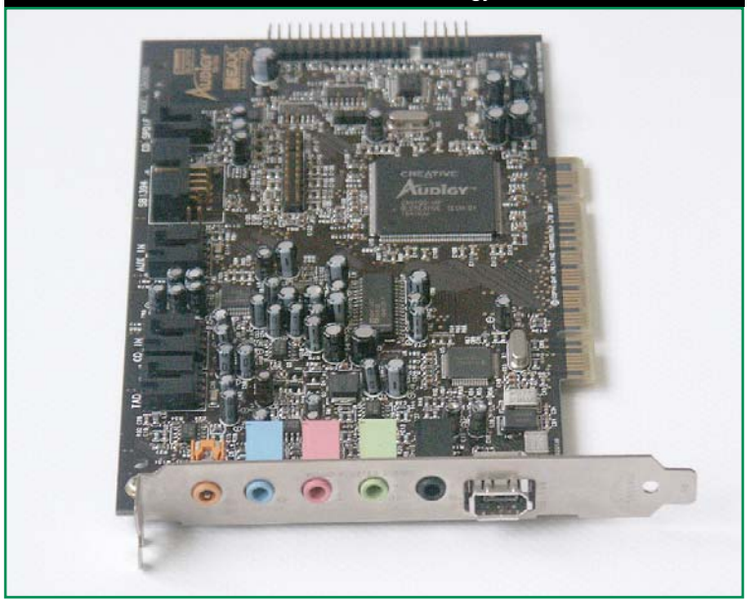
Creative Sound Blaster Live 5.1 OEM



CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY LS

Обновленная версия, отличие которой заключаются в отсутствии FireWire порта и наличии более простой печатной платы, что, по идее, должно было повлечь за собой удешевление конечного продукта. И, тем не менее, цена в 75 USD за retail (коробочную) версию, на наш взгляд, является несколько завышенной. Ведь за меньшую цену можно приобрести Creative Sound Blaster Audigy, пусть и в OEM исполнении, а добавив пару долларов, купить Audigy 2, правда также в OEM исполнении. В общем, пока что этот вариант — только для любителей коробок. В дальнейшем же с появлением OEM варианта и падением цены до 40 USD — довольно удачная покупка, при условии, что вам не нужен Firewire.

Creative Sound Blaster Audigy OEM



CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY 2 OEM

Карта действительно оправдывает цифру 2 в своем названии. Кроме явных улучшений по сравнению с Audigy: поддержка стандарта DVD-Audio, улучшение характеристики сигнал-шум со 100 до 106 дБ, возможность проигрывания данных в форматах стерео вплоть до 24 бит 192 кГц или в 6-канальном формате 24 бит 96 кГц, у карты существенно повысилось и общее качество звучания. В этом отношении Audigy 2 приближается к профессиональным звуковым картам. У нее, по сравнению с Audigy, более чистый, прозрачный и детальный звук, лучше стали прослушиваться басовые партии. В плане поддержки трехмерного звука карта практически не отличается от предшественницы, за исключением удвоения числа аппаратных потоков в DirectSound и DirectSound3D — 64 против 32 у Audigy. В целом — идеальное решение, как для любителей игр, так и для меломанов, при этом по весьма привлекательной цене.

CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY 2

Коробочная версия, по сути, отличается от OEM лишь позолоченными разъемами и набором поставляемых с картой утилит, а также ценой, которая на 30-40 USD выше, чем у OEM. Приобретать эту карту в свете появления на нашем рынке Audigy 2ZS явно не имеет смысла.

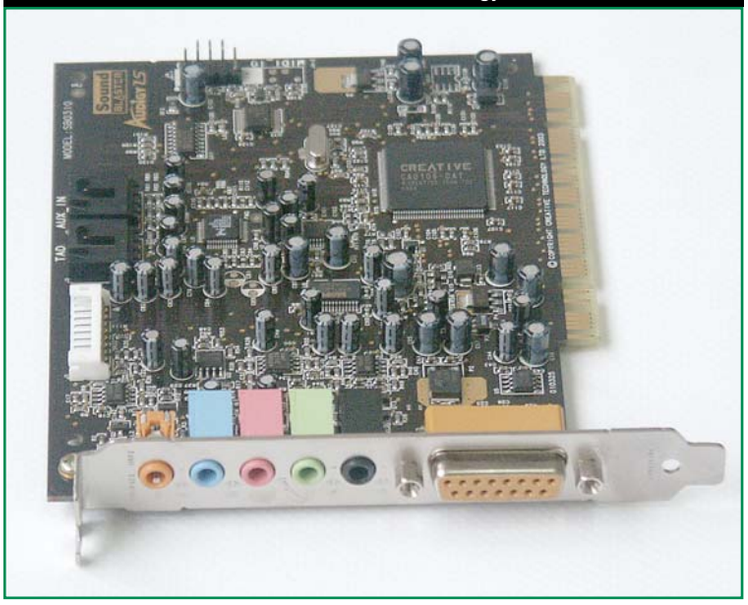
Первые попытки воспроизвести окружающий звук предпринимались еще в кинотеатрах далеких 1950-х годов. Тогда подобные пробы обходились очень дорого, поскольку использовались магнитные звуковые дорожки фильма. В середине 1970-х Dolby выпустила систему на базе двух оптических звуковых дорожек. Несмотря на название Dolby Stereo, она являлась не двухканальной, а четырехканальной системой (правый, левый, центральный каналы и канал окружения), создаваемой из двух каналов. Разработчики Dolby Stereo были ограничены двумя звуковыми дорожками по причине нехватки места на 35 мм пленке. Уменьшение ширины дорожек для увеличения их числа приводило к появлению неразрешимых проблем. Приблизительно в то же время была начата разработка домашнего оборудования с Dolby Surround (три канала) и Dolby Surround Pro-Logic (четыре канала).

С развитием цифровой записи число используемых каналов было наконец-то увеличено. Система Dolby Digital обеспечивает пять каналов, плюс канал для сабвуфера (5.1). По качеству звучания она намного превосходит всех своих предшественников. В кинотеатрах система появилась в 1992, а в бытовую технику она пришла в 1995. Основным конкурентом домашнего решения Dolby стала DTS (Digital Theater System). DTS тоже является стандартом 5.1, однако степень сжатия у DTS меньше, чем у Dolby. В результате DTS обеспечивает более высокое качество звука.

Указанные выше цифровые форматы были модернизированы до Dolby Digital EX и DTS ES, в обоих был добавлен тыловой центральный канал. В случае с Dolby для создания шестого канала используется матричная конфигурация (кодирование через другие каналы), в DTS же шестой канал может идти как отдельным звуковым потоком, так и кодироваться через другие каналы.

Суть стандарта 7.1 заключается в практичности: легче установить два задних динамика по бокам, чем задний динамик по центру.

Creative Sound Blaster Audigy LS



CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY 2 PLATINUM

Приобретая Audigy 2 Platinum, вы обнаружите, что в комплект (по сравнению с retail-версией), кроме пары дополнительных программ, добавлен модуль расширения для пятидюймового отсека, на котором размещены:

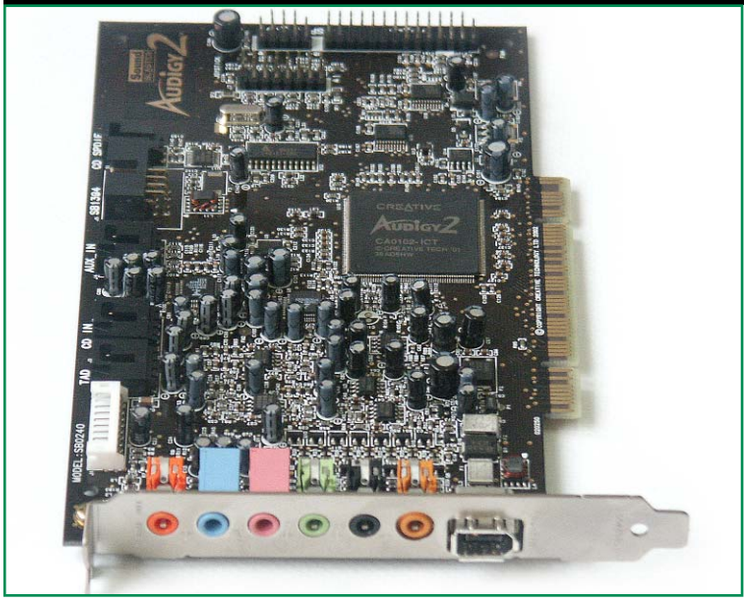
- второй порт SB1394;
- выход для наушников с регулировкой звука;
- оптический и коаксиальный выходы S/PDIF;
- аналоговый вход RCA x2;
- два джековых входа — микрофон/линейный вход с регулировкой усиления;
- MIDI-вход и MIDI-выход;
- инфракрасный порт для удаленного управления.

Стоит ли переплачивать за это 100 USD, решайте сами.

CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY2 ZS

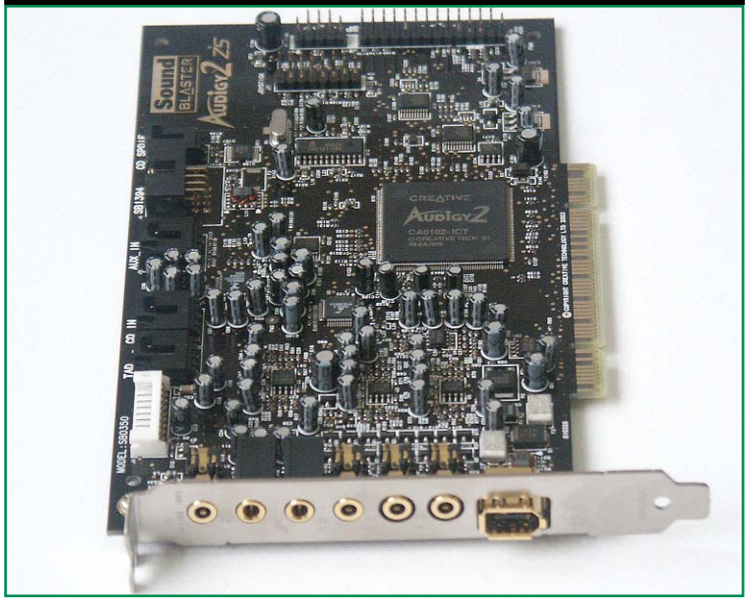
Эта карта является логическим развитием Audigy2. В качестве основных отличий от предшественника выделим наличие поддержки 7.1, улучшение (по заявлению производителя) параметра сигнал\шум с 106 дБА до 108 дБА, поддержку декодирования DTS ES. Улучшения качества звучания по сравнению с Audigy2 мы не заметили — оно все так же находится на высочайшем уровне. Поддержка декодирования DTS ES добавляет карте привлекательности при использовании в составе домашнего кинотеатра. В общем, если вы являетесь счастливым обладателем 7.1 акустики, срочно бегите в магазин за этой картой. Остальным же посоветуем не торопиться и дождаться более дешевой OEM версии, которая, надеемся, по доброй традиции Creative будет отличаться от более дорогой сестры лишь пластмассовыми

Creative Sound Blaster Audigy 2 OEM



Creative Sound Blaster Audigy Platinum

Creative Sound Blaster Audigy2 ZS



Что же скрывается за загадочной аббревиатурой EAX3? Остановимся на каждой из особенностей этой технологии.

Мультисреда (multi environment). Суть данного эффекта заключается в том, что, в отличие от EAX 1.0 и 2.0, создаваемые эффекты окружающей среды теперь не распределяются на всю геометрическую зону, каждый звук может иметь свой отдельный эффект. К примеру, звук в комнате будет зависеть от материалов, из которых сделаны пол и стены, а если же звук идет из соседнего помещения через коридор, то и воспроизводиться он будет уже с учетом природы коридора.

Трансформация окружения (environment morphing). Это одна из самых значимых разработок в EAX Advanced HD, ранее известная как динамическая трансформация (dynamic morphing). В предыдущих стандартах каждый эффект соответствовал определенному месту на уровне, поэтому при выходе, скажем, из пещеры на поляну не происходило плавной смены звукового окружения. С применением динамической трансформации эффекты могут переходить друг в друга или же один эффект будет преобладать над другими.

Отражение звука (environment reflection). С этим эффектом звуки не только создаются источником, но также отражаются от окружения с учетом его специфических особенностей. Интересно то, что основные принципы отражения и реверберации работают точно так же, как в A3D 2.0. Напомним, что пару лет назад компания Creative приобрела Aureal. Как видим, ее наработки не пропали бесследно.

Фильтрация окружения (environment filtering). Осуществляет управление изменением тона в различных окружениях.

Creative Sound Blaster Audigy2 ZS Platinum

разъемами. Как и в случае с Audigy2, существует Platinum версия данной звуковой карты, которая оснащена модулем для пятидюймового отсека. Так же имеется версия Audigy 2 ZS Platinum Pro с выносным блоком и пультом ДУ.

CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY2 NX

С ростом спроса на ноутбуки растет и популярность внешних USB звуковых карт. Связано это с тем, что большинство ноутбуков оснащено довольно-таки посредственными звуковыми решениями, не приемлемыми для людей, которые предъявляют высокие требования к качеству звука, и для игроков (да, на ноутбуках тоже играют, ведь по производительности они практически не отстают от своих настольных родственников). Creative также представила Audigy 2 NX, использующую интерфейс Hi-Speed USB. С виду Audigy2 NX — это небольшая серебристая коробочка, которая, тем не менее, по функциональности не уступает своим "внутренним" сестрам. К звуковой карте прилагается пульт ДУ (к слову, очень удобный) аналогичный тому, что входит в комплект Audigy 2 ZS Platinum Pro. Однако и здесь не обошлось без компромиссов — Audigy2NX в целом играет хуже, чем внутренние звуковые карты Audigy2. При использовании EAX возрастает нагрузка на центральный процессор, так как в Audigy2NX поддержка EAX HD осуществляется преимущественно через эмуляцию с помощью центрального процессора, а не посредством аппаратной поддержки. В целом внешнюю звуковую карту, работающую через порт USB, вряд ли имеет смысл рекомендовать владельцам настольных компьютеров, предъявляющим повышенные требования к звуку. Audigy2NX станет идеальным выбором для владельцев ноутбуков или для тех, кто не желает связываться с установкой внутреннего решения.

Creative Sound Blaster Audigy2 NX

ліцензія НРТРУ №3475 от 23.01.01

CYBERXGAMING CHAMPIONSHIP 2003 – КАК ЭТО БЫЛО

АЛЕКСЕЙ ПИКОЖ

Привет, друзья! Поздравляю всех с очередным праздником — выходом четвертого номера вашего любимого журнала, в котором присутствует, надеюсь, не менее любимая рубрика. Я продолжаю знакомить вас с самыми значимыми и интересными событиями из мира киберспорта, которые произошли за последнее время как на просторах нашей Родины, так и в мире. В этом выпуске, как и было обещано ранее, вашему вниманию будет представлен обзор крупнейшего международного турнира в Лос-Анджелесе. В добавок вас ждет уникальная возможность посредством эксклюзивного интервью познакомиться с одним из старейших и опытнейших игроков Украины. Этот материал отчасти является продолжением экскурса, начатого в прошлом номере.

"ЗОЛОТЫЕ ГОРЫ"

Как вы уже знаете из анонса в прошлом номере, на период с 8-го по 11-е января в Лас-Вегасе было запланировано проведение международного чемпионата под названием "ATI/AMD/Microsoft Windows XP CyberXGaming Tournament". Его ждали долго и многие, и не только лишь игроки ? потенциальные участники данного мероприятия. Многочисленные представители специализированной прессы также с огромным нетерпением отсчитывали дни до начала дебютного турнира молодой организации CyberXGaming. Всем было интересно в первую очередь оценить ее потенциал и возможность конкуренции с давно зарекомендовавшими себя CPL и WCG. Дело в том, что практически сразу после своего создания CXG, заручившаяся поддержкой ряда известных IT компаний, выпустила пресс-релиз, в котором проинформировала киберспортивное сообщество о проведении турнира с небывалым доселе призовым фондом — 600000 USD. Именно анонсированная сумма стала самым действенным подтверждением претензий CyberXGaming на будущее лидерство среди подобных организаций. Сам же турнир не даром был назначен на начало 2004 года ? он должен был продемонстрировать всем очередной рывок в качестве проведения киберспортивных мероприятий международного уровня. Не лишним будет отметить, что последние полгода CyberXGaming Tournament позиционировался как альтернатива монополии CPL в США. Такие авансы выдают далеко не каждому. И вот, окатив всех щедрым водопадом обещаний, организаторы приступили к тщательной подготовке своего первого детища. На словах…

НА СТАРТ, ВНИМАНИЕ...

Чем ближе к началу турнира, тем более детальная информация появлялась на многочисленных сайтах киберспортивной тематики. Как и должно, за несколько дней до старта был произведен обязательный посев зарегистрировавшихся команд и игроков, вывешены списки карт, игровые сетки, детальное расписание соревнований по дням и номинациям. Последних, кстати, было целых десять:

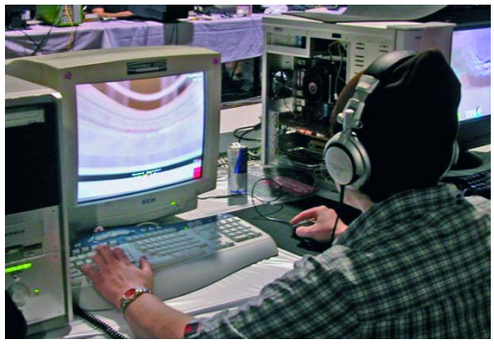
Americas Army — Pro Tournament
Americas Army — BYOC Tournament (каждый участник приходит со своим компьютером)
Counter Strike — Pro Tournament
Unreal Tournament 2003: 1v1
Return to Castle Woflenstein
Quake 3 Arena: 1v1
WarCraft III: 1v1
Call Of Duty

Женские турниры

Counter-Strike
Quake 3 Arena: 1v1

В общем и целом все шло по намеченному графику, участники и зрители находились в приятном состоянии предвкушения очередного феерического действа. Однако в этот раз надеждам не суждено было сбыться. Первый день наступил, и постепенно стали поступать "первые звоночки". Началось все со "стандартных" задержек в расписании матчей. С ними участники периодически сталкиваются, в том числе и на турнирах CPL. Но то, что случилось на "CyberXGaming Tournament", не умещалось ни в какие рамки. На протяжении первого игрового дня так и не было проведено ни одного официального матча! В арендованных залах отеля Stardust Casino Hotel все еще продолжалась подготовка игровых полей, настройка техники и оборудования. В этот момент игроки находились в тягостном ожидании начала встреч, не имея возможности надолго покидать помещение игровой зоны, т.к. соревнования могли стартовать в любой момент. Кстати, стоит также отметить, что на турнир приехало просто неприлично маленькое количество игроков и команд. Приблизительно в 3-4 раза меньше от заявленного объема. О причинах этого можно лишь догадываться. Невыясненной оставалась и ситуация с интернетом, без которого своевременное освещение турнира было бы просто невозможным. Далее последовало известие о том, что все игровые машины оборудованы LCD-мониторами. На первый взгляд вроде бы неплохо — новые технологии, шагаем в ногу с прогрессом. В действительности же все как раз наоборот. Дело в том, что в 3D-шутерах, к примеру, намного сложнее демонстрировать личный уровень стрельбы на таких мониторах, там своя специфика. Часть мониторов по требованиям участников пришлось срочно заменить на ЭЛТ (срочно не получалось). Ко всему прочему, у админов стали возникать непредвиденные проблемы с внутренней сетью и настройкой серверов для Counter-Strike 1.6 с использованием Steam (программного нововведения от Valve). Представьте себе, что это были все еще "цветочки". Впрочем, "ягодок" долго ждать не пришлось.

На следующее утро от организаторов сразу же поступило сенсационное заявление — соревнования в рамках основной номинации — турнира по Counter-Strike с рекордным призовым фондом в 200000 USD отменяются. О такой развязке игроки не могли даже помышлять. Все их старания, многомесячные тренировки и настрой были безобразным образом развеяны в пух и прах. Тем временем организаторы вместо того, чтоб предпринять попытки спасти возникшее положение, продолжали обещать. Но теперь обещания приняли совсем иной вид: "Всем командам оплатят издержки на перелет и проживание в отелях". Радость, да и только. Чтобы хоть как-то скрасить ситуацию и не упасть окончательно в глазах общественности, было принято решение провести несколько одиночных матчей между сильнейшими (и не только) командами, победитель каждого из которых получал вознаграждение в размере 10000 USD. Выглядело это, конечно, как минимум смешно. То, что происходило дальше, уже не вызвало особого удивления. Тихо и незаметно были отменены игры в номинациях Return to Castle Wolfenstein ("нехватка времени и ресурсов на организацию") и Americas Army ("отсутствие необходимого количества участников"). Апогеем стала внезапная и окончательная остановка турнира, что, соответственно, привело к отмене всех матчей в оставшихся дисциплинах на разной стадии завер-



Информационный партнер рубрики — www.gameinside.com.

шения. Победители в номинациях quake3duel и Call of Duty так и не были определены, несмотря на то, что оставалось сыграть только решающие встречи за призовые места. В итоге между финалистами поспешно разделили часть денег, отведенных на призы. Из всех заявленных номинаций до конца удалось с горем пополам доиграть только Unreal Tournament 2003 и WarCraft III (результаты смотрите ниже).

Unreal Tournament 2003:

1 место — Lauke
2 место — Lotus
3 место — Stryfe
4 место — Infinite
5-6 места — Xyber / Fatal1ty

WarCraft III:

1 место — Grubby
2 место — Wizard
3 место — Insomnia
4 место — 4K.Zeus19
5?6 места — Delicato / Smurphet

Таким образом, первый крупный турнир в году и самый значительный по размеру призового фонда за всю историю про-гейминга был завершен и полностью провален. Неожиданный поворот событий поверг в шок всю мировую игровую общественность.

РЕАКЦИЯ ИГРОКОВ И ПРЕССЫ

Реакция соответствовала ситуации. Уже во время соревнований капитаны сильнейших команд по CS начали давать многочисленные интервью игровой

радиостанции iTG и сайтам, посвященным киберспорту, в которых высказывали свои суждения и комментировали происходящее. Все они выражали откровенное негодование в адрес организаторов. Большинство игроков выделили как основную причину провала соревнований — отсутствие продуманной и четкой организации. Как выяснилось позже, в штат техников и админов было набрано много людей, которые по своим профессиональным качествам не соответствовали требованиям турнира такого масштаба. И даже этих специалистов катастрофически не хватало. Техники день и ночь возились с компьютерами, сетью и прочим оборудованием, но так и не смогли добиться нужного результата. До сих пор не понятно, почему нельзя было заранее заложить и протестировать нужное аппаратное обеспечение. Этим начали заниматься в тот момент, когда игры должны были уже начинаться. Причина банальна и смешна, но факт остается фактом. Естественно, что игрокам и их спонсорам было совсем не до смеха. Они потратили уйму усилий, времени и средств для того, чтобы принять участие в турнире, а в итоге оказались жертвами элементарной безграмотности и некомпетентности руководства и организаторского коллектива.

Представители прессы также резко высказались в сторону CyberXGaming. Они то, наверное, как никто понимают всю серьезность ситуации, реально оценивают последствия случившегося для развития киберспорта в мире. Подробные репортажи появились не только на всех ведущих интернет-порталах, но и на таком известном новостном ресурсе, как BBC. Журналисты опросили множество игроков и менеджеров команд, после общения с которыми сложилась общая картина всего, что произошло на месте проведения. Резюме было однозначным: "CyberXGaming закончился, так и не начавшись, поскольку технические проблемы и некомпетентность кадров вызвали отмену игр во многих номинациях. Позор организаторам! В следующий раз им стоит осознать, за какое дело они берутся, и, учитывая этот опыт, они должны сделать так, чтобы на следующих турнирах подобное больше не повторилось".

ОТВЕТ ОРГАНИЗАТОРОВ

Сразу по окончании турнира президент CyberXGames Джо Хилл (Joe Hill), не теряя времени, обвинил в провале соревнований исключительно Valve Software за технические проблемы в Counter-Strike. Хилл заметил, что проблемы, связанные с настройкой CS, повлекли отмену всего турнира. Персонал турнира (организаторы, админы,

техники) вынужден был сконцентрировать все свое время на устранение неисправностей, которые заключались в ошибках работы Valve's Steam. Хилл также отметил, что Valve было известно о проведении турнира за несколько месяцев и ими были подписаны документы, в которых Valve обещала техническую поддержку в настройке CS во время турнира, но поддержки от Valve не последовало.

Призовой фонд, который, собственно, и являлся основной "фишкой" Cyber X Games, исчез в неизвестном направлении. По этому поводу Хилл сказал, что команды и игроки, которые участвовали в чемпионате и боролись за призы, получат их "в течение 60 дней", что, как заметил Хилл, было оговорено заранее. По его словам, организаторы планируют компенсировать затраты игрокам и командам, не получившим возможности сыграть на турнире, более подробной информации он не сообщил. В заключении президент Cyber X Games завил, что они будут продолжать свою деятельность в организации турниров (а может, не стоит? — прим. авт.), однако номинация Counter-Strike на этих турнирах представлена не будет.

ВЫВОДЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ

Говорить может каждый, сделать же удается далеко не всем. Эта истина подтверждалась не раз. Данный турнир не стал исключением, показав, к чему приводит безответственное отношение к работе. Главное в этой ситуации то, что подобные случаи наносят серьезный урон киберспорту как явлению. Могут ли команды и игроки, осознавая то, что их могут безнаказанно обмануть на соревнованиях любого уровня, спокойно ездить на турниры? К тому же тут вряд ли можно ограничиться чисто психологическими моментами. Спонсоры, периодически "обжигаясь" на инвестициях в подобные мероприятия, также могут отказаться от сотрудничества как с игроками, так и с организациями, связанными с миром про-гейминга. Болельщикам же остается просто негодовать.

Теперь организации Cyber X Games нужно сделать что-то невероятное, если они хотят увидеть на своих турнирах (если те все-таки будут) топовые мировые команды. Репутация подмочена, а строить, как известно, намного труднее, чем разрушать. Надеемся, что необходимые выводы все же будут сделаны, и в будущем мы еще увидим счастливые лица победителей чемпионатов от Cyber X Games. Пока же подобные неудачи лично я склонен списывать на то, что индустрия находится на стадии формирования и еще очень многое необходимо преодолеть.

ИНТЕРВЬЮ С KPD.PART1ZAN

Без прошлого нет будущего — это закон, справедливость которого невозможно оспорить. Любая сфера деятельности, каждый вида спорта имеет свою неповторимую историю. Профессиональный гейминг — не исключение, поэтому стоит знать и помнить все события и людей, которые стояли у истоков новой индустрии. Как в мире, так и в каждой отдельно взятой стране, существуют личности, ставшие в своем роде легендарными. Именно они могут достоверно поведать о том, как все начиналось, т.к. в те далекие времена, когда понятия "киберспорт" еще не существовало, сами были простыми игроками. Наше сегодняшнее интервью именно с таким человеком. В украинском комьюнити ник kpd.Part1zan известен практически всем. Его байки "о былом" с большим интересом слушают "молодые игроки", новые члены старейшего клана kpd, одним из создателей которого и является Part1zan. Внимайте!

Re:PLAY: Привет. Расскажи, пожалуйста, о себе: возраст, учеба, работа, семейное положение.

Part1zan: Дядюн Алексей, больше известен в комьюнити как Part1zan. Возраст 22 года. На данный момент нигде не учусь, работаю в GSC Gameworld (гейм-дизайнер S.T.A.L.K.E.R). Пока не женат. /Улыбается/.

Re:PLAY: Сколько времени ты играешь в компьютерные игры? Кто или что предопределило твой приход в эту сферу?

Part1zan: В компьютерные игры играю года с 1994, когда брат купил первый компьютер. Первая моя игра на PC — Golden Axe. По сети играю с 1996 года, тогда мне было 14 лет. Однажды знакомый притащил меня на выставку, где проходил чемпионат по Doom 2. Играть я не умел, но наблюдал с удовольствием и после этого решил купить модем и попробовать свои силы. Первым соперником стал школьный знакомый. Его уровень был не намного выше моего, скоро мне удалось его обойти. Именно он познакомил меня с Артемом (ZomBie). Первую игру я проиграл со счетом 3:100 /Улыбается/.

Re:PLAY: Как все начиналось? Вспомни, как зарождалось движение профессиональных игроков в Украине?

Part1zan: Начиналось все с модемных игр в Doom2, позже в Duke Nukem 3D. Я составил doom-list, в котором было больше сотни киевских игроков. Они созванивались и играли. Велся символический рейтинг. Чемпионаты тогда проводились всего лишь раз в год на выставке DreamHouse, начиная с 95-го года. Первый мой турнир был DoomHouse'97, где я занял 3-е место из 128 участников. Нельзя сказать, что тогда был какой-то профессионализм. Никаких кланов, девайсов, поездок в другие города и тому подобного, даже никнеймы были большой редкостью. Первый Quake в Киеве и

на Украине практически не был популярен. Я считаю, что зарождение киберспорта началось с первого чемпионата по quake2 ? "Kiev Quake2 Open" — в ночном клубе "Нью Йорк" с невиданным на то время призовым фондом. Я тогда не играл в q2 и по совету знакомых пришел посмотреть. Там я впервые узнал о том, что такое настоящий турнир и кланы, увидел московских отцов, которые практически без труда забрали первые два места. После этого в Киеве и по всей Украине киберспорт начал развиваться огромными скачками. Стали открываться первые клубы и организовываться регулярные чемпионаты.

Re:PLAY: Чем для тебя была игра в те далекие времена, когда фактически еще не было ни турниров, ни клубов, ни понятия "киберспорт"?

Part1zan: Я и многие другие играли "for fun". Мне нравилось соревноваться, это добавляло адреналина. Приходя домой, я думал, как бы включить модем и кого-то отодрать. /Улыбается/. В то время я и предположить не мог, что со временем киберспорт начнет так активно развиваться и станет настолько популярен.

Re:PLAY: Расскажи об истории создания клана KPD. Кто стоял у истоков? По какому принципу набирались новые игроки? Как проходили тренировки и сражения против других кланов?

Part1zan: Клан KPD был создан 20 августа 1998 года. Ему уже 5 с половиной лет, и каждый год я пытаюсь собрать как можно больше людей, причастных к клану, и отметить это событие. Толчком к созданию послужил все тот же "Kiev Quake2 Open", после которого мы с ZomBie решили, что в Киеве нужно создавать конкурентоспособную команду. Мы выбрали игроков, которые хорошо показали себя именно на этом турнире. Monster'a я знал еще по Doom2, а Angel и Chikotilo оказались его знакомыми и отличными игроками. Именно эта пятерка стала основой клана. Где-то полгода мы существовали в этом составе, сыграли несколько клановых боев (clan wars), в которых праздновали нелегкие победы.

Клан начал стремительно развиваться и со временем по праву стал считаться самым сильнейшим в Киеве. Потом мы начали задумываться о наборе новых перспективных игроков. В течение года в наш клан были приняты Geyzer, Buba, Judge и тд. В те времена упор делался на умения игрока, но и моральные качества, разумеется, играли не последнюю роль. Первым нашим клубом для тренировок был NGC (Net Game Club), позже Gladiator. Мы были в этом деле, можно сказать, первопроходцами, до этого никому не приходило в голову, что в клубах можно играть бесплатно. /Улыбается/.

Re:PLAY: Расскажи о появлении первых крупных турниров. Как отреагировало комьюнити на это явление. Какие тогда были призы?

Part1zan: Первым крупным турниром, как я уже говорил, был "Kiev Quake2 Open". Потом состоялось множество мелких чемпионатов. Региональные мероприятия стихийно организовывались в ряде городов Украины и России. Под понятием хороший приз в то время обычно подразумевался компьютер, который предоставляла компьютерная фирма — спонсор чемпионата. Безусловно, игроки приняли такое положение дел "на ура". Постепенно начало зарождаться движение. Как правило, призовой фонд на средний турнир составлял около 100-200 грн.

Re:PLAY: Удавалось ли игрокам KPD выезжать на иногородние или зарубежные турниры? Какая поездка запомнилась больше всего? Какое самое большое достижение клана во времена quake2?

Part1zan: За рубеж в то время, к сожалению, выезжать не было возможности, но это не помешало нам кататься по Украине и иногда выбираться в Москву или Питер. Мне, разумеется, больше всего запомнился мой первый выезд на турнир в другой город, в Донецк. У меня в кармане было 10 грн., и мы со знакомым решили поехать автостопом. У него был некоторый опыт в этом деле. Добрались до Донецка мы за 23 часа, при этом не потратив ни копейки, но я еле-еле держался на ногах и в итоге вылетел в первом туре. Но мой сокланoвец, несмотря на все передряги, сумел-таки выиграть этот турнир. Самые большие достижения клана — победы на всеукраинских турнирах.

Re:PLAY: Как известно, понятие про-гейминга стало обретать реальные очертания с появлением quake3. Как в то время ты относился к смене игр и эпох, как относишься сейчас? Сможет ли киберспорт стать настоящим видом спорта, если игры все время меняются? Выдели несколько основных факторов, которые мешают активному развитию (если есть таковые) и которые действительно необходимы для появления компьютерного спорта в списке олимпийских игр.

Part1zan: Я совершенно спокойно отношусь к смене поколений игр, никогда не был приверженцем какой-либо игры и пытался идти в ногу со временем. Киберспорт, безусловно, развивается из года в год, но на счет Олимпийских игр, я думаю, обольщаться не стоит. Там основным фактором является постоянство в правилах и дисциплинах, что в игровой индустрии вряд ли возможно. В дальнейшем, по-моему, из этого будут делать шоу, вокруг киберспорта будут крутиться большие деньги, это явление станет более массовым. Произойдет смена поколений, и среди влиятельных людей найдутся те, кто в молодости так или иначе сталкивался с компьютерными играми. Сейчас старшее поколение не совсем понимает суть киберспорта и другие современные технологические новшества. Это одна из причин торможения его развития как профессионального вида спорта. Другой аспект ? нежелание вкладывать деньги в эту отрасль, но со временем это обязательно исправится.

Re:PLAY: Можно ли сегодня заработать на жизнь, играя в компьютерные игры? Какой твой самый крупный выигрыш?

Part1zan: Конечно же можно, но не в Украине. У нас пока не тот уровень развития государства и так далее. Посмотреть хотя бы на обычные виды спорта. Кроме профессиональных футболистов и некоторых индивидуальностей в отдельных видах спорта, никто не чувствует себя слишком обеспеченным. За рубежом есть примеры, что киберспортом можно заработать на жизнь: Slayers_Boxer, Fatality, SK и т.д. У меня не было очень крупных выигрышей. Как правило, мои самые большие выигрыши в эквиваленте не превышали 150-200 USD.

Re:PLAY: Насколько важен опыт и психологический аспект во время выступлений на крупных турнирах?

Part1zan: Психологический аспект очень важен. Не преувеличивая, скажу, что в этом плане прогейминг можно сравнить с любым видом спорта. Почти нереально выиграть у соперника, если до начала матча признаешь свою слабость. Когда игрок не может справиться с нервами, то у него начинает мышка в руке дрожать или еще что-нибудь подобное. Все это, в конечном итоге, сильно влияет на качество игры. Не раз на собственном опыте я сталкивался с тем, что не можешь показать и 40% той игры, которую демонстрируешь на тренировках. Разумеется, есть игроки более уравновешенные. В этом им, конечно, повезло...

Re:PLAY: Как по-твоему, можно серьезно заниматься про-гейминго без ущерба для работы и учебы?

Part1zan: Я считаю, что если заниматься про-гейминго, то придется жертвовать многим. Любой профессиональный спортсмен скажет вам, спорт — это его работа, его жизнь. Поэтому если человек решил всерьез заняться киберспортом, то ему придется смириться с тем, что в других делах начнутся проблемы из-за недостатка драгоценных часов. Конечно же, речь идет лишь о тех, которые хотят играть и побеждать на высоком уровне.

Re:PLAY: В какие игры тебе приходилось играть на профессиональном уровне? Какая из них самая любимая и почему?

Part1zan: Профессионально играл в Doom2, Quake2, Quake3, UT2003, совсем немного (участвовал в нескольких турнирах) в q1, UT и FIFA. Больше всего нравится quake2, наверно? потому, что получал много удовольствия от игры плюс удавалось показывать неплохие результаты на чемпионатах. В q3 все было намного сложнее. Для того чтобы "рулить", нужно прилагать слишком много усилий, многих это не устраивает. В принципе, это уже первый шаг к профессиональному спорту.

Re:PLAY: Расскажи о сегодняшней жизни клана KPD, его участников и планах на ближайшее время?

Part1zan: Планы, как и у любого нормального человека. Зарабатывать достаточно денег, обустраивать свою жизнь, получать максимум удовольствия, приносить пользу друзьям и родным людям. Что касается киберспорта, то я жду выхода Doom 3 или какой-либо подобной игры, которая сможет меня по-настоящему увлечь. Остальные участники клана живут своей жизнью. Многие сейчас находятся за рубежом, со всеми я пытаюсь поддерживать дружеские отношения и почаще вместе проводить время. Их позиция во многом схожа с моей — на данный момент у нас клан друзей, а игра уже отходит на второй план.

Re:PLAY: Что нужно для того, чтобы стать настоящим отцом? Дай несколько советов начинающим игрокам, которые хотят стать про-геймерами.

Part1zan: Желание! Не просто пустой звук, а именно желание добиться успехов. Если есть желание, то рано или поздно человек приходит к цели. В случае неудачи никогда не отступать и не отчаиваться, всегда оставаться до конца преданным своей игре. Тренироваться только с противником, который сильнее тебя, ездить на турниры, набираться опыта, больше работать над собой. Все остальное — по аналогии с обычным профессиональным спортом. Главное, чтобы занятие приносило удовольствие и постоянный интерес, а остальное приложится.

Читайте в следующем выпуске рубрики:

- Мега-отчет о крупном интернациональном турнире в Москве "Arbalet Cup: СНГ"
- Онлайновые турниры — "с чем их едят"?
- Интервью с исполнительным директором столичного клуба сети "C-club" , идеологом киберспортивного интернет-ресурса gameinside.com.

РОМАН МАРЧЕНКО

ИГРОВОЙ МОДДИНГ. ПЕРВЫЕ ШАГИ.

Всегда приятно сделать что-то самому. Вдвойне приятно, когда порывы креатива воплощаются в любимой предметной области. Раз вы читаете эти строки, то вам, помимо хорошей книжки, красивой картины и увлекательного фильма, наверняка интересен еще и такой вид искусства, как компьютерные игры. Так давайте же попробуем заняться созидательным творчеством, которое применимо именно к играм, — созданием модов.

Как же начать разработку воплощения своих фантазий? Где искать документацию? Для старых игр посоветовать практически нечего. Поиск в Интернете, а в худшем случае и самостоятельное изучение объекта модификации — вот путь тех, кто жаждет увидеть Гордона Фримена в балетной пачке. А вот для современных проектов, начинать стоит с посещения официального сайта выбранной игры. Там вы наверняка найдете ссылки на тематические ресурсы для мод-мейкеров. Ключевым объектом при поиске ресурсов является так называемый Software Development Kit (набор инструментальных средств разработки программного обеспечения), который включает все необходимое для создания собственных модификаций. Это редакторы уровней, утилиты работы с ресурсами игры, утилиты работы со скриптами и множество прочей документации. Начинающим стоит обратить внимание на разнообразные руководства (tutorials), которые ознакомят с основными принципами использования инструментария и создания модов для интересующей игры. Хорошим подспорьем станут и видеоуроки, каковые имеются для Max Payne и UT2003. Естественно, наиболее полная поддержка предоставляется для проектов, создатели которых активно продвигают в массы идею создания модификаций. Практически всегда на сайте разработчика есть форумы, где вы сможете найти единомышленников и присоединиться к группе людей, которые создают что-нибудь интересное.

Вы уже включили компьютер и недоумеваете, почему до сих пор не назван наш подопытный кролик? Учитывая такие показатели, как популярность игры, доступность, простота и функциональные возможности инструментария, мы остановились на Max Payne 2. Полнофункциональный SDK для создания модов к этой игре, вы можете найти на CD Re:PLAY #3 за 2004 год.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Перед началом любой работы необходимо подготовить рабочее место. И модостроение не является исключением. Прежде всего необходимо установить SDK на жесткий диск вашего компьютера. Учтите, что для успешного начала необходимо, чтобы игра Max Payne 2 уже была проинсталлирована.

Итак, приступим. Запустите файл *MaxPayne2Tools.exe* с диска журнала и следуйте указаниям инсталлятора. Важно, чтобы во время установки все опции остались на своих значениях по умолчанию (кроме пути установки, его можно изменять). Сразу предупреждаю, для полной инсталляции вам потребуется около 2 Gb свободного места на винчестере, поскольку SDK распаковывает ресурсные файлы оригинальной игры, чтобы получить более свободный доступ к ним. В дальнейшем путь к папке с установленными утилитами я буду называть сокращенно *MP2Dev_dir*, что будет означать, например, путь: *C:\program files\MaxPayne2Dev*, если SDK был установлен именно туда. После установки в директории *MP2Dev_dir* имеем несколько поддиректорий, из которых в данный момент нас интересуют следующие:

- *MP2Dev_dir\Game* — в этой директории лежит оригинальная игра, но в распакованном варианте.
- *MP2Dev_dir\Help* — небольшая справка по утилитам SDK.
- *MP2Dev_dir\MaxEd2* — в этой директории хранится главный инструмент мод-мейкера — редактор уровней.
- *MP2Dev_dir\RasMaker2* — утилита для распаковки/запаковки ресурсных файлов игры, а также финальной сборки файлов модификаций.

Ко всему прочему, после инсталляции инструментария у вас на рабочем столе должна появиться иконка с именем "Max Payne 2 Developer", при нажатии на которую игра Max Payne 2 запускается в окне (без заставок и с выводом служебной информации в консоль).

Внимание! Обязательно проверьте размер директории *MP2Dev_dir\Game\data*. Если он не составляет около 1.9 Gb (подобное встречалось и у меня), то проделайте следующие операции:

1. Скопируйте содержимое директории *MP2Dev_dir\RasMaker2* (всего 2 файла *RASMaker2.exe* и *rl.dll*) в корневую директорию с установленной оригинальной игрой.

2. Перейдите в директорию с установленной игрой и для каждого файла с расширением "*.ras*" выполните следующую команду: "RASMaker2.exe — x имя_файла.ras" (Пример: "RASMaker2.exe — x MP2_Data.ras", "RASMaker2.exe — x MP2_Init.ras", и т.д. без кавычек). Эти операции можно сделать как в любом файловом менеджере (таком, как FAR или Total Commander), так и в диалоговом окне "Run", запускаемом из меню "Start->Run". В этом случае не забудьте указать полный путь к файлам "*.*ras*" и RASMaker2.exe

В результате выполнения вышеописанных операций у нас появится директория data, которую необходимо скопировать в *MP2Dev_dir\Game*, заменив существующую.

Теперь мы готовы к работе, можно приступать.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Знакомство мы начнем с главного инструмента создателя модификаций — редактора уровней.

Зайдите в директорию *MP2Dev_dir\MaxEd2* и смело запускайте файл *MaxED2.exe*. После запуска посмотрите на надписи в нижнем окошке редактора, которое называется Output. Если там последней строкой написано Database loaded, то все в порядке. Если же нет, вернитесь на начало второго раздела статьи и внимательно проверьте, все ли вы сделали правильно при подготовке. Далее зайдите в меню File и выберите пункт New (или нажмите Ctrl+N): появится пустой проект. Давайте разберемся, как же выполнять базовые операции, и узнаем назначение самых важных элементов управления.

На **рис. 1** показано стандартное окно редактора (обратите внимание, пометки на скриншотах, выполненные толстыми линиями или шрифтом, сделаны мной для облегчения понимания). Область редактирования (обозначена цифрой 1 на рис. 1) — это главное окно приложения, в котором и осуществляется весь процесс строительства. Цифрой 2 обозначено окно иерархии объектов на карте. Все объекты принадлежат к какой-либо группе, главная из них, которая объединяет все объекты, называется World_Group. Она существует всегда. Под цифрой 3 находится окно управления материалами уровня. С помощью него мы будем назначать различные свойства и внешний вид объектам уровня. Окно под номером 4 представляет собой область вывода различной служебной текстовой информации. На начальных этапах можете его попросту закрыть. И последний элемент — меню и панель инструментов (цифра 5). На панели инструментов также отображается текущий режим редактирования (мы подробно разберем назначение всех режимов), тип метода освещения, кнопки переключения наиболее часто используемых параметров и служебная информация.

Теперь рассмотрим все доступные режимы редактора. В каждом из них выполняются свои, специфические операции. Название текущего режима отображается слева на панели инструментов. Общее количество режимов — 6.

Режим постройки (Build Mode) — клавиша F3. В этом режиме происходит создание объектов уровня.

Режим обработки полигонов (Polygon Mode) — клавиша F4. Этот режим предназначен для редактирования отдельно взятых полигонов существующих объектов сцены.

Режим редактирования объектов (Object Mode) — клавиша F5. Данный режим предназначен для редактирования текущих параметров выбранного объекта.

Режим редактирования текстур (Texture Mode) — клавиша F6. Именно в этом режиме происходит назначение и редактирование текстур и материалов.

Режим редактирования порталов (Portal Mode) — клавиша F7. Что такое порталы, я объясню чуть ниже.

Режим редактирования сетки (Grid Mode) — клавиша F12. Режим, в котором настраиваются параметры сетки — очень важного элемента редакто-

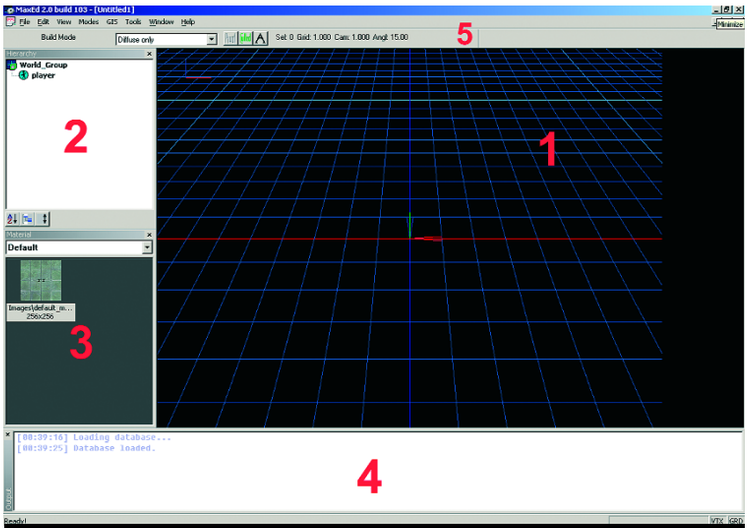


Рис. 1

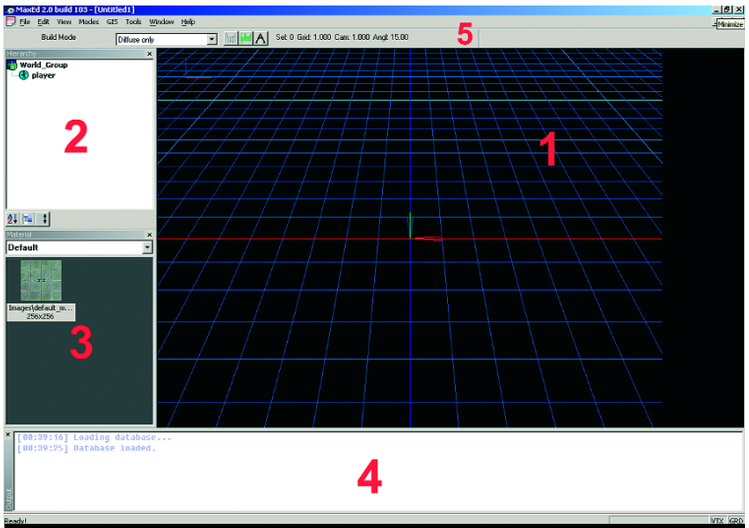


Рис. 2

ра. Сетка — это синие квадраты в рабочей области редактора (под цифрой 1, рис.1).

Уже не терпится поработать мышкой? Как раз вовремя, так как этот абзац будет посвящен способам перемещения по рабочей области редактора. Так как у нас 3D пространство, то естественно будет предположить, что степеней свободы будет 3. Переход из режима редактирования в режим навигации (перемещения) и обратно происходит посредством нажатия клавиши пробел. Если вы уже проделали данную операцию, то наверняка заметили, что курсор мыши превратился в иконку видеокамеры. Zoom (приближение или удаление) выполняется нажатием правой кнопки мыши и перемещении мыши вперед или назад. Смещение вверх-вниз и влево-вправо — посредством нажатия клавиши Shift на клавиатуре и перемещения мыши (как альтернативный способ — нажатие и удержание средней кнопки мыши, если таковая присутствует на вашем грызуне). Повороты осуществляются при удержании левой кнопки.

Вот, собственно, и все. Попрактикуйтесь в перемещениях, поскольку это очень важный аспект процесса создания собственных локаций. Режимы можете пока не запоминать, я всегда напомню, в каком режиме какая операция производится.

С этого момента мы приступаем к созданию нашего первого уровня под Max Payne 2. Не будем делать его сложным — этот раздел посвящен азам конструирования.

Перейдите в режим постройки (F3) и убедитесь, что разрешение сетки равно двум метрам (к слову, в Max Payne 2 Editor главной единицей измерения является метр). Для этого удостоверьтесь, что в поле служебной информации, на панели инструментов значение Grid равно 2.000. Если это не так, то настройте частоту сетки клавишами "+" и "-" на дополнительной клавиатуре. Учтите, что создавать любые новые объекты можно, только привязавшись к узлам сетки, именно поэтому сетка является настолько важным инструментом редактирования.

Для создания своего первого уровня постройте квадрат размерами 8x8 метров. Для этого поочередно нажимайте на нужные узлы сетки редактирования. Размеры вашего объекта отображаются в строке состояния редактора, в нижней его части. После того как квадрат нарисован, нажмите правую кнопку мыши, и в области редактирования появится первый игровой объект. У вас должно выйти нечто похожее на то, что отображено на **рис. 2**. Почему объект выглядит так странно? Во всем виноват атрибут полигона, известный как нормаль. В двух словах, нормаль к полигону — это вектор, перпендикулярный его плоскости. Плоскость полигона рассекает пространство на 2 полупространства, и только в одно из них направлена нормаль. Та сторона полигона, из которой "растет" нормаль, называется лицевой, а другая, соответственно, ? тыловой. В 3D мире устроено так, что обычно нет нужды рисовать полигон с тыловой стороны. А так как при создании нашего параллелепипеда нормали по умолчанию направлены вовнутрь, то мы не видим некоторых полигонов. Для полного понимания, что происходит, попробуйте "полетать" вокруг объекта (режим перемещения — клавиша пробел), а еще лучше, переместите камеру внутрь новосозданного объекта и осмотритесь.

Теперь попробуем немного приподнять потолок. Перейдите в режим редактирования полигонов (F4) и нажмите кнопку Culled на панели инструментов (рис. 3, обведено красным кружком). Эта кнопка отвечает за режим выделения невидимых граней. Если нажата — выделение возможно, при отжатой — нет. Поместите курсор над объектом. При этом верхний невидимый полигон должен выделиться желтым ободком. Нажмите левую кнопку мыши, удерживайте ее и перемещайте мышь так, чтобы поднять этот полигон на 2 метра (т.е. на 1 ячейку сетки). У вас должно получиться то, что показано на **рис. 3**.

Однако одна комната уровня — это совсем просто и не соответствует минимальным требованиям игры, предъявляемым к картам, поэтому давайте сделаем копию нашей комнаты. Стандартные средства копирования и вставки работают и здесь, так что смело переключайтесь в режим редактирования объектов (F5), выделяйте наш параллелепипед кликом левой кнопки (при этом объект должен приобрести зеленый оттенок) и нажимайте Ctrl+C, Ctrl+V. Теперь поместите копию комнаты напротив оригинала, чтобы получилось примерно так, как показано на **рис. 4**.

И это еще не все. Необходим проход. Выберите удобный ракурс, перейдите в режим постройки (F3) и нарисуйте прямоугольник между двумя нашими объектами. Если вы все делали точно так же, как и

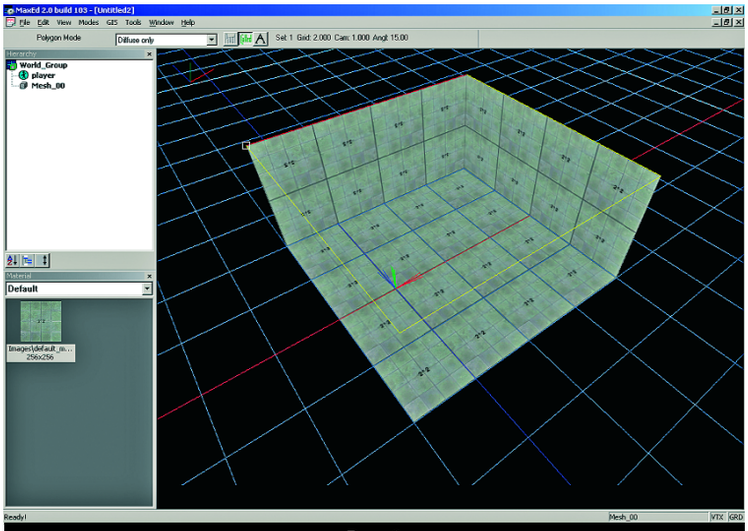


Рис. 3

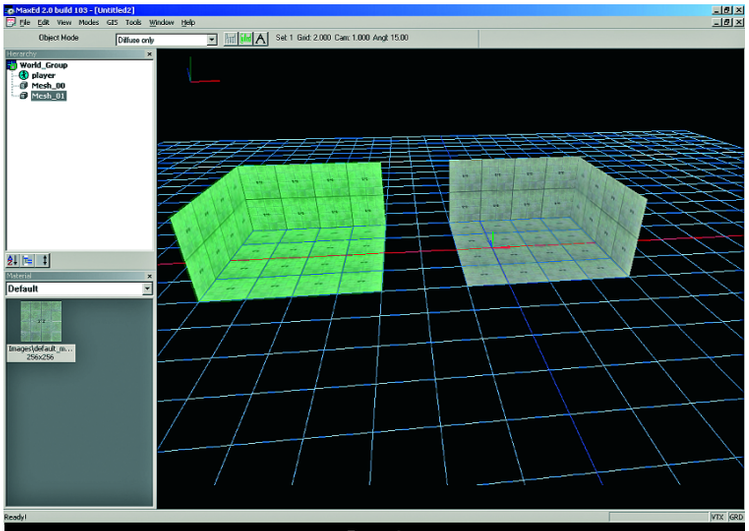


Рис. 4

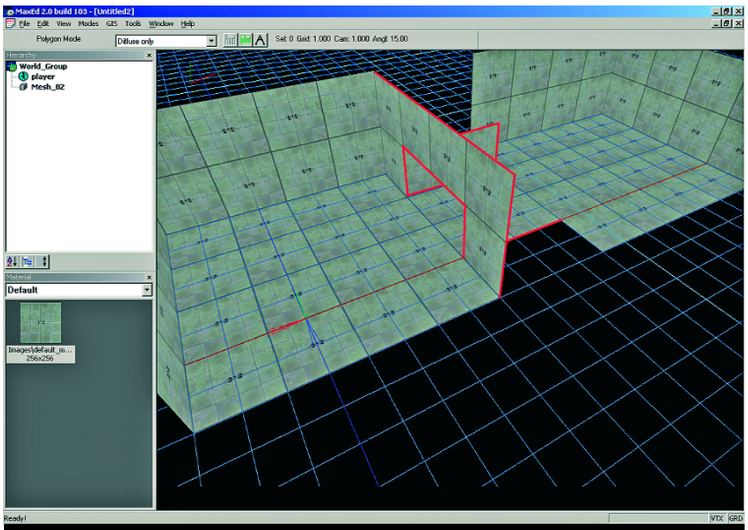


Рис. 5

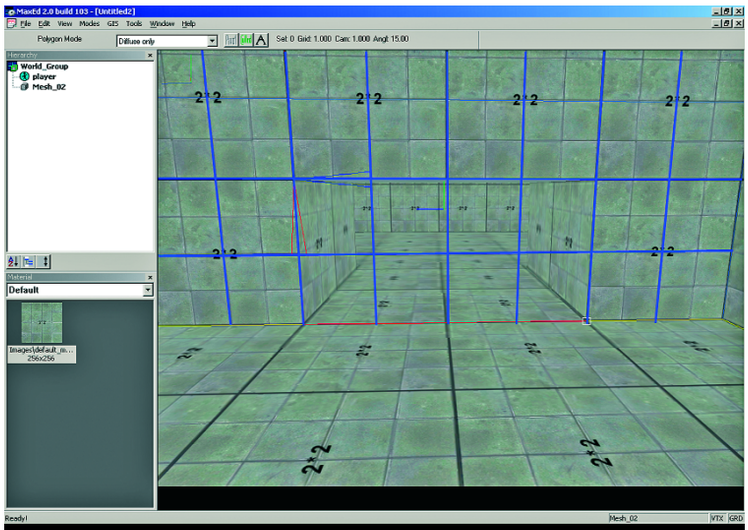


Рис. 6

на предыдущих рисунках, то квадрат с размерами 4x4 будет отличным решением. Завершите создание нажатием правой кнопки мыши. Сообразительный читатель, покрутив камеру вокруг новосозданной конструкции, наверняка заметит, что все 3 объекта не соединены, т.е. отсутствует проход из одной большой комнаты в другую. Это как раз то, что мы исправим следующей операцией.

Для соединения комнат перейдите в режим редактирования объектов (F5) и выделите одну из больших комнат. Нажмите клавишу U (курсор изменится с двойного перекрестия на одинарное) и нажмите левой кнопкой мыши на маленькую комнату, которая служит нам коридором. Таким же образом поступите со второй комнатой. Если вы все проделали правильно, то результат, изображенный на **рис. 5**, не должен сильно отличаться от того, что получилось у вас. Я специально выделил красным границы, чтобы показать, что объекты соединены.

Теперь наш уровень разделен на 2 комнаты, но фактически он представляет одно целое. Max Payne 2 требует, чтобы в уровне содержалось как минимум 2 комнаты, разделенных порталом. Портал — это невидимый в игре объект, который логически разбивает уровень на составные части. Для создания портала поместите камеру (перемещения — пробел) в одну из комнат напротив входа в коридор. Перейдите в режим редактирования полигонов (F4), наведите курсор на стену рядом со входом (она должна выделиться желтым ободком) и нажмите клавишу A. Это переместит плоскость сетки в плоскость стены. После этой операции сетку трудно заметить, поэтому следует увеличить ее разрешение путем нажатия на клавишу "+" на дополнительной клавиатуре. На данный момент рабочее пространство у вас должно быть похоже на то, что изображено на **рис. 6**. Сетка для четкой видимости была наведена синим цветом. Теперь перейдите в режим управления сеткой (F12) и клавишами Page Up и Page Down отодвиньте ее в глубь коридора и поместите приблизительно по центру.

Для разделения пространства переключитесь в режим редактирования порталов (F7) и нарисуйте в проходе по границам коридора прямоугольник. Выполняйте те же действия, что и при построении комнаты: нажимайте поочередно на верхний-правый угол, затем нижний-правый, нижний-левый, и верхний-левый. Завершите строительство нажатием правой кнопки мыши. Появится диалоговое окно, в котором оставьте значение, предложенное по умолчанию, и нажмите OK. Возникнет синий полупрозрачный прямоугольник, который не виден в игре, однако он является важной составляющей игрового уровня. Это — портал. Сравните получившийся результат с изображением на **рис. 7**. Теперь переключите ваше внимание на панель иерархии объектов (Hierarchy panel). На ней некогда единственный объект разделился на два, которые имеют совершенно не несущие смысловой нагрузки названия — *Mesh_XX*, где XX — какой-либо номер. Чтобы сделать названия ваших построек несколько более элегантными, выделите один из объектов и нажмите клавишу F2. Теперь вы можете переименовать комнату номер 1. Назовем ее *StartRoom*, а вторую — *SecondRoom*. Взгляните на рис. 7: там красной рамкой обведен полученный результат.

Теперь необходимо задать точку появления нашего персонажа. Выровняйте сетку по плоскости пола (нажать F4, навести курсор на поверхность пола и нажать A). Переместитесь в стартовую комнату. Для удобства воспользуйтесь панелью иерархии. Отодвиньте камеру подальше, перейдите в режим редактирования объектов (F5) и дважды нажмите левой кнопкой на объект StartRoom — нужная комната будет выделена. Затем перейдите в режим постройки (F3), поместите курсор приблизительно в центр комнаты и нажмите клавишу N. В выпадающем списке выберите Jumppoint и подтвердите выбор кнопкой OK. В диалоге свойств оставьте все как есть, нажмите на кнопку OK. У вас должно получиться приблизительно то же, что и на **рис. 8**. На этом создание нашего первого, вступительного уровня окончено. Нажав на знак "+" возле названия, вы можете отметить, что объект Jumppoint_00 появился в дочерних объектах комнаты StartRoom.

Не терпится испробовать? Сохраните свою работу (меню File->Save) и нажимайте пункт Export в меню File. Вам предложат папку для сохранения. А теперь внимание! При экспорте важно, чтобы вы сохранили свое творение с именем *ExampleLevel.ldb*, в директорию *MP2Dev_dir\Game\data\database\levels\work*. Такой файл уже существует — это пример готового уровня. Переименуйте его, если хотите позже побегать по нему. Такая мера вызвана необходимостью правки конфигурационных файлов отдельно для каждого нового уровня. А поскольку для

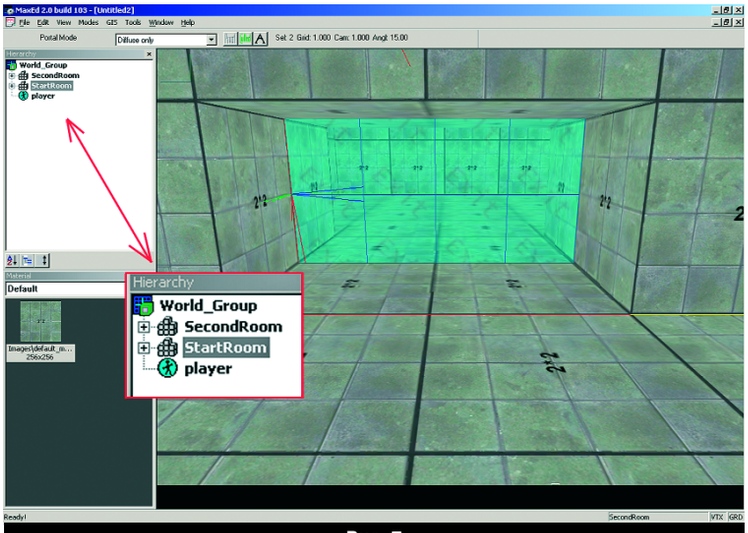


Рис. 7

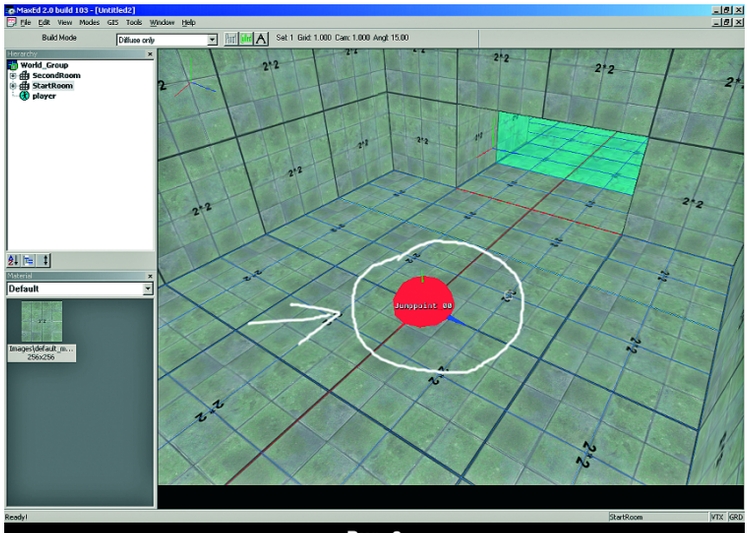


Рис. 8

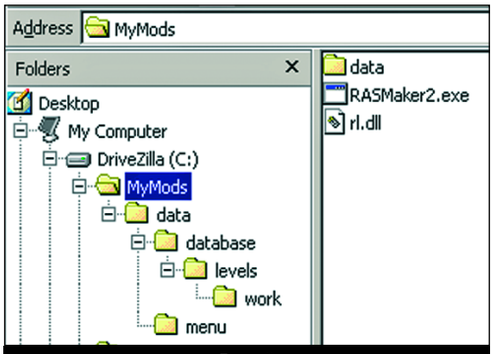


Рис. 9

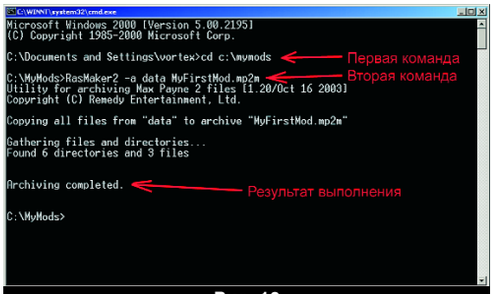


Рис. 10

файла *ExampleLevel.ldb* все уже настроено, это облегчит нам работу. Если экспорт не проходит и редактор рапортует об ошибке, а вы все делали, как описано выше, то, возможно, проблема в несоединенных вершинах. Перейдите в режим редактирования объектов (F5), поочередно выбирайте каждую комнату и нажимайте "F". Это должно помочь.

Время настало! Запустите Max Payne 2 с помощью ярлыка Max Payne 2 Developer, выберите в меню Start Example Level. Вуаля! Выглядит, конечно, немножко убого. Пока что нет текстур и освещения. Но ведь это — первые шаги. Если вы уже собираетесь отнести созданный уровень к другу, чтобы похвастаться, то должен вас разочаровать. Это еще не полноценный мод. На компьютерах без установленного SDK запустить его будет невозможно. Для полного завершения работ воспользуемся знакомым приложением RASMaker2 (полезная утилитка, не правда ли?). Ею мы запакуем наши данные в файл с расширением mp2m (Max Payne 2 Mod). И этот файл уже можно отдавать кому-нибудь для демонстрации. Но вначале необходимо подготовить исходные данные для запаковки.

Первым делом нужно воссоздать дерево директорий для правильного распознавания данных игрой. Итак, выберите себе место на жестком диске, где мы будем хранить подготовленные данные, и создайте в нем каталог MyMods. Теперь тут необходимо создать такую же иерархию поддиректорий, как и в директории *MP2Dev_dir\Game*. Но не полностью, а только ту ее часть, где находятся измененные данные. Нам нужна структура, аналогичная изображенной на **рис. 9** (предположим, что папка MyMods находится на диске C:\). Скопируйте в директорию *MyMods\data\database\levels\work* наш уровень: ExampleLevel.ldb. В директорию *MyMods\data\database\levels* — файл levels.txt из *MP2Dev_dir\data\database\levels* и в директорию *MyMods\data\menu* — файл menu.txt из *MP2Dev_dir\data\menu*. Не нужно обладать сверхвнимательностью, чтобы заметить, что мы частично воссоздали структуру каталогов оригинальной распакованной игры (об этом, собственно, и было сказано чуть выше). Теперь, когда вы будете создавать собственные модификации, работайте в отдельной директории, но с внутренней структурой аналогичной оригинальной. Только в этом случае собранные моды будут корректно функционировать. Теперь скопируйте содержимое каталога *MP2Dev_dir\RasMaker2* (все те же пресловутые 2 файла) в директорию MyMods, перейдите в нее и выполните следующую команду: "RASMaker2 -a data MyFirstMod.mp2m". Если вы не очень комфортно чувствуете себя в "общении" с командной строкой Windows, то следуйте инструкциям, приведенным ниже:

1. Нажмите кнопку "Start" и выберите пункт "Run".
2. В диалоговом окне введите команду "command", если у вас Windows 9x или ME, либо "cmd", если вы используете Windows 2000 или XP, и нажмите кнопку OK.
3. Появится командная консоль, в которой необходимо набрать следующие команды:

- cd C:\MyMods (вместо C:\MyMods подставьте ваш путь к директории MyMods).
- RASMaker2 -a data MyFirstMod.mp2m

Чтобы убедиться, что все выполнено правильно, сверьтесь с **рисунком 10**. В результате в каталоге MyMods у вас должен появиться файл с именем MyFirstMod.mp2m. Вот это и есть плод наших трудов. Проверить работоспособность легко. Копируйте свой файл мода в директорию с установленным Max Payne 2 (не в MP2Dev_dir, а именно в корневую директорию оригинала) и запускайте игру обычным образом (не версию для тестирования разработок). В инициализационном меню в выпадающем списке "Choose Customized Game" выбирайте MyFirstMod и жмите Play. В меню игры выберите пункт "Start Example Level" и наслаждайтесь своим творением.

ПОСЛЕСЛОВИЕ

К сожалению, ограниченный объем статьи не позволяет разместить больше материала. А ведь мы только начали разогреваться. Но не волнуйтесь, в следующем номере мы продолжим разбор методов и средств создания модов под Max Payne 2. Нам предстоит научиться текстурировать объекты, добавлять свет в уровень, создавать анимации, изучить методы воздействия на игровой мир и научится управлять AI. За предстоящий месяц предлагаю хорошенько освоиться с навигацией в редакторе и, возможно, попытаться сделать что-нибудь самостоятельно. К слову, большинство концепций, реализованных в утилитах для создания модов к Max Payne, не являются чем-то уникальным. Подобным образом устроены многие модостроительные комплекты для самых разнообразных игр. Так что освоившись с инструментами к одному продукту, вы с легкостью сможете перейти на другие. Дерзайте!

РОМАН ШИШКИН

Жанр ▸ PLATFORMER
Разработчик ▸ GT INTERACTIVE
Издатель ▸ ODDWORLD INHABITANTS
Дата выхода ▸ 1997

Требования ▸ ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE CPU ▸ 133 MHZ /8 MB RAM / 2 VIDEO / 2 MB HDD
▸ ODDWORLD: ABE'S EXODDUS CPU ▸ CPU 166 MHZ /16 MB RAM / 2 VIDEO / 100 MB HDD

Если вы решили основать собственный бизнес, для вас будет только один совет: ни за какие коврижки не используйте на своем заводе рабов, вместо этого направьте свои средства на дорогостоящую автоматизацию производства, ведь в конечном итоге вам это обойдется дешевле. Всеми силами подавляйте возникающее желание приковать к станкам предприятия бесправных, угнетенных и притесненных существ низшего класса. Ибо в один ужасный день какой-нибудь тронутый представитель этих работников может запросто возомнить себя мессией и поставить перед собой цель сбежать, попутно освободив всех остальных дружков и по ходу дела уничтожив ваш гешефт. Такая себе у этих мудоконов программа-минимум...

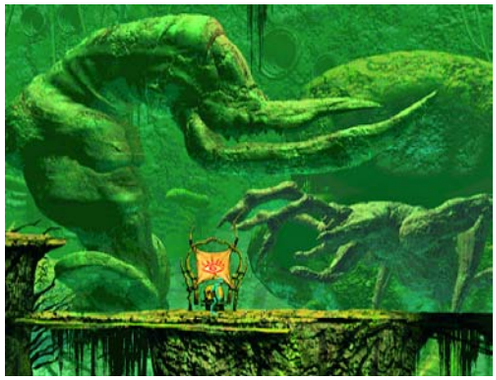
"Пособие по ведению бизнеса для глюкконов"
(Издание переработанное и дополненное
после памятного восстания мерзких мудоконов).

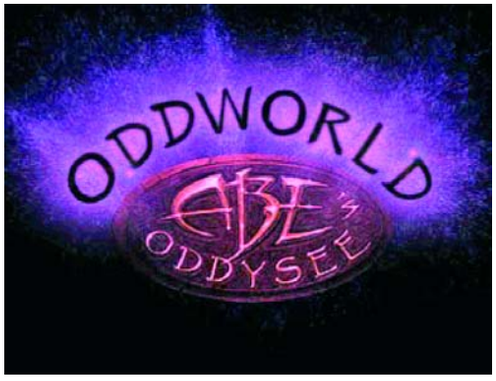
Эйб (Abe) принадлежит к расе мудоконов (mudocons). Это означает что он жилистый зеленый тип с огромными оранжевыми глазищами, обезьяньей грацией и неподражаемым акцентом. Эйб работает Натирателем Полов Воском на мясоперерабатывающей фабрике Rupture Farms. Рот у него, как и у всех мудоконов, зашит — хозяева предприятия глюкконы (glukkons) не любят лишние звуки. Работенка у Эйба — "не бей лежачего", в отличие от его товарищей, трудящихся в поте лица. И вот однажды вечером наш герой неторопливо прохаживался по коридорам, толкая перед собой громоздкий агрегат для натирки полов. Чу! Кто это там беседует за неплотно прикрытой дверью? И игнорируя пословицу о девушке Варваре, которая благодаря своей пытливости лишилась органа обоняния, Эйб отважно лезет посмотреть, что же там свершается. А в зале происходит очередной сбор глюкконов — пайщиков-концессионеров фабрики. Все они выражают свое недовольство снижением популяции парамитов (paramites) и скрабов (scrabs). И хотя эти показатели являются прямым следствием непрерывной работы мясокомбината, производящего широко разрекламированные "Пироги с парамитчатиной" и всем известные "Скрабовые кексы", глюкконы громко возмущаются и клянут непредусмотрительную маму-природу.

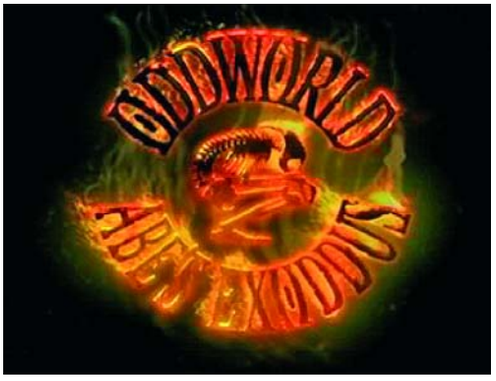
Затем они изо всех сил пыжатся и выкатывают глаза в попытках придумать новые способы обогащения. Тут слово взял злобный Маллок (Mullock) и предложил очень простой выход: если парамитов и скрабов осталось так мало, пора переключать производственные мощности на изготовление мясных изделий из существ, которые пока что даже и не думают попадать в Красную Книгу, а именно — из мудоконов. Тут Эйбу поплохело, и он чуть не вернул миру свою скудную дневную пайку. Немного уняв дрожь в коленках, зеленый парень с оранжевыми глазенками решил исчезнуть с фабрики, помогая бежать также девяноста девяти своим товарищам мудоконам, работающим на производстве. К сожалению, в процессе сматывания удочек Эйб попал в поле зрения глазастых камер, расположенных по всей фабрике, — теперь за беглецом охотятся отряды слигов (sligs), и для поимки его спущены своры слогов (slogs).

Так начинается игра Oddworld: Abe's Oddysee, выпущенная в 1997 году компанией Oddworld Inhabitants. Продукт сей продолжал великое дело незабвенного ветерана Prince of Persia и более молодого, но также заслуженного бойца Flashback. По жанру это был двухмерный платформер, где напряженная работа мозга чередовалась с мощными всплесками адреналина, где неспешные задания — "...покрути здесь колесико — тогда там откроется дверца — затем сможешь потянуть за рычаг..." — сменялись бурными перестрелками с "пиф-пафом", "бадабумом" и тому подобными шумными звуковыми эффектами. Кроме этого, великолепно выглядела графическая составляющая, мир Oddworld, придуманный разработчиками, был потрясающе живой и уютный, а звук действительно звучал. Все это плюс множество других положительных моментов в игре привели к тому, что Oddworld: Abe's Oddysee была распродана тиражом около миллиона копий, и вскоре на свет появилась вторая часть похождений зеленого мятежника Oddworld: Abe's Exoddus, в которой мелкие недочеты старшего брата были устранены, а новые грани геймплея приятно поразили тогдашних игроков. Эту игру тоже окрестили шедевральной, выдали ей поспешно желтую майку лидера, водрузили на трон аркад и всучили в руки скипетр с державой. Теперь и она в пантеоне.

Чем же так привлекли капризных казуалов два этих платформера? Во-первых, это, конечно же, визуальная часть. Маленькая гибкая и чрезвычайно подвижная фигурка Эйба, щеголяя умопомрачительно красивой анимацией движений, бегала по заранее нарисованным и отрендеренным двухмерным экранам. При взгляде на них создавалось впечатление, что этот мир действительно где-то есть, что ребята из Oddworld Inhabitants нашли у дедушки на пыльном чердаке машину телепортации и перенеслись во вселенную Oddworld, где и зарисовывали с натуры дивные пейзажи. А чего стоит проработка персонажей! Злобные глюкконы, задрапированные в плащи разных рацветок, мудоконы, из последних сил вкалывающие на фабриках, туповатые слиги, "пропатченные" с помощью механических нижних конечностей, паукообразные парамиты, пугливые в одиночку, но в стаях опасные, мощные скрабы, устраивающие смертельные побоища с им подобными, слоги — собакоподобные существа, обожающие сырое мясо. Чтобы выжить в этой вселенной, к каждому типу живности следует найти







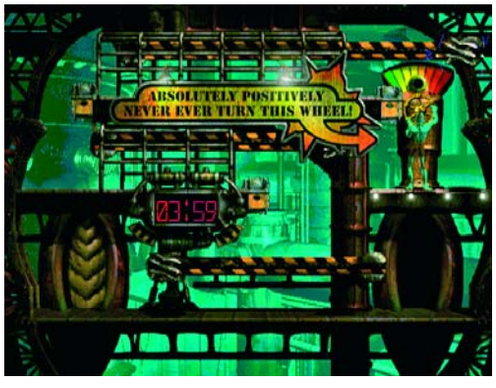
особый подход. Во второй части игры пейзажи стали еще более разнообразными, добавились и новые персонажи. Вот только CG-ролики остались на том же уровне… На том же высочайшем уровне — отличная мимика, анимация, пластика персонажей, чудные текстуры, такая же грамотная режиссура.

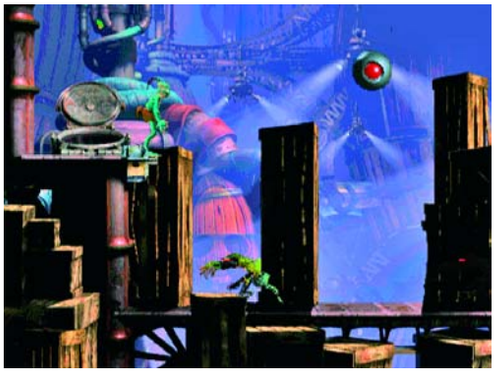
Звук... Угадайте! Правильно, он великолепный. Отличная контекстно-зависимая музыка, которая при всей своей ненавязчивости добавляет огромную долю атмосферности игре, качественные звуковые эффекты. Но самое "вкусное" в аудиооформлении — это озвучка персонажей. Потрясающий тембр голоса и акцент Эйба и остальных мудоконов, рычание глюкконов и неповторимое кряканье вооруженных до зубов слигов — все это упорно закачивает в игру дополнительные кубометры харизмы, заставляя нас все с большим рвением исследовать новый, такой интересный виртуальный мир.

А основным козырем стал геймплей. Эйб выбирается с фабрики и освобождает угнетенных мудоконов, одновременно демонстрируя чудеса эквилибристики и акробатики. Он разбегается, прыгает, повисает на крохотном пятачке над пропастью и без труда выкарабкивается оттуда. Эйб может скакать по уступам, катиться колобком в низких тесных вентиляционных шахтах, взбираться на невысокие платформы. Игра заставляет думать, как попасть дальше, на следующий экран, иногда предоставляя на ваше усмотрение даже выбор из нескольких вариантов решения задачи. Эйб очень общительный молодой человек, даром, что рот у него зашит, — он все равно умудряется разговаривать с другими мудоконами. "Привет", "следуй за мной", "стой" — несколько фраз, старательно выученных Эйбом, помогут вам в странствиях. Наш зеленый герой также умеет петь псалмы. Их тайная особенность заключается в том, что эти песнопения — своего рода гипноз, благодаря которому Эйб может подчинить себе волю слига или, например, глюкконна и всецело управлять ими. А уж приняв на себя ответственность за тех, кого он приручил, Эйб получает и удовольствие общаться от лица захваченной персоны и, соответственно, раздавать приказания существам, подвластным персонажу с затуманенным сознанием. Например, зеленый гражданин стоит на уступе как раз над слигом. Эйб сгибается, начинает бубнить заклинания, в воздухе материализуется Сила, которая через несколько секунд переносит сознание Эйба в башку несчастного слига. И вот уже мы приняли под управление смертоносное создание с не менее смертоносным автоматом. Теперь можно расстрелять всех находящихся поблизости слигов, а можно (после непродолжительной и незатейливой беседы) натравить на них слога. Во второй части игры словарный запас Эйба увеличился, и появилась возможность давать дополнительные указания мудоконам, что разнообразило типы головоломок.

Конечно, в каждой игре есть недостатки. Есть они и в Oddworld: Abe's Oddysee. К отрицательным моментам относится только одна деталь — игра слишком сложная. А поскольку сохранение предусмотрено только в контрольных точках, иногда приходится проходить какой-нибудь отрезок пути десятки и десятки раз. В конце концов минут через тридцать надоевшего хуже горькой редьки прохождения особо зубодробительной локации, вы заучите движения Эйба наизусть: "…прыгнуть налево, подняться развернуться, два шага вперед, подпрыгнуть, подтянуться…". Это досадное обстоятельство может немного снизить удовольствие от игры, но, уверяю вас, совсем немного. А во второй части разработчики уже пошли навстречу пожеланиям широких народных масс, требовавших введения функции Quicksave — и вот уже сохраняться можно в любой момент времени. Молодцы, граждане, право слово.

Еще много интересного можно было бы рассказать об Oddworld: Abe's Oddysee и Oddworld: Abe's Exoddus, однако устное изложение достоинств этих игр не передаст и малой доли того волшебства, которое наполняет мир Oddworld. Я только надеюсь, что заинтересовал вас настолько, чтобы вы не пожалели сил и времени, нашли в продаже эти игры и вызволили мудоконов из мучительного рабства. И, конечно, попутно уничтожили фабрику глюкконов. Такая себе программа-минимум...





Ведущий рубрики:
МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО

"- Славный был человек Хома! — сказал звонарь, когда хромой шинкарь поставил перед ним третью кружку. — Знатный был человек! А пропал ни за что.
— А я знаю, почему пропал он: оттого, что побоялся. А если бы не боялся, то бы ведьма ничего не могла с ним сделать. Нужно только, перекрестившись, плюнуть на самый хвост ей, то и ничего не будет. Я знаю уже все это. Ведь у нас в Киеве все бабы, которые сидят на базаре, — все ведьмы".
Н.В. Гоголь, "Вий".

О чем это я? Да вот в очередной раз ловлю себя на мысли, что по-своему прав был Николай Васильевич, когда писал эти строки. Ей-ей, прохожу мимо киевского Житнего рынка и, рассматривая очередную сидящую у входа торговку семечками, все больше кажется мне, что есть в этой идее что-то поразительно правильное, пусть и не слишком очевидное.

"А при чем здесь аниме?", — воскликнет возмущенный читатель и окажется совершенно не прав. Очень даже при том, ибо наша тема на этот раз именно ведьмы на просторах японской анимации. Или уж, на худой конец, те, кто максимально соответствуют данному определению.

"А зачем они нам?", — не перестанет любопытствовать читатель, и в этом случае он явно имеет право на ответ. А много ли вы можете вспомнить случаев в собственной культуре, когда ведьма выступала не в качестве отрицательного персонажа? Предел который возможен — это восприятие подобного образа с иронией, но вот максимально отстраниться от "нечистой силы" нам уже никогда не удастся. Ведь не одну сотню лет бок о бок прожили, и презумпция невиновности в данном случае работает уже с точностью до наоборот. Что ж, тем интереснее рассматривать, как подобный образ ужился с японскими традициями и верованиями, приобретя при этом весьма специфические национальные черты и качества.

В качестве достойных предметов изучения предлагаю вашему вниманию двух представительниц класса ведьм: Робин из "Witch Hunter Robin" и Кики из "Kiki's Delivery Service". В первом случае мы еще имеем на руках противопоставление ведьмы (как существа, обладающего некоторой Силой) всему остальному миру и весьма разноплановое к ней, ведьме, отношение (тут и страх, и недоверие, и в тоже время стремление понять). Что касается Кики — здесь все намного проще. Налицо всего лишь светлая и добрая сказка, жители которой весьма тепло относятся к маленькой девочке, разъезжающей по небу на метле в компании черной кошки. А основные чувства здесь все-таки любовь и понимание.

Однако можно обнаружить и более мрачные, близкие нашему восприятию образы, хотя для этого придется обратиться к японской литературе. Вот, например, рассказ Рюноскэ Акутагавы "Ведьма" вовсю щеголяет образом одноименной злыдни пострашнее наших с вами соседок. Здесь в маленькой убогой лавчонке, затененной ветвями ивы с печально колышущимися листьями, восседает раздувшаяся, словно белая жаба, омерзительная старуха-ведьма, воплощение мрачных сил. И все свободное время она занята тем, что терзает возлюбленную главного героя.

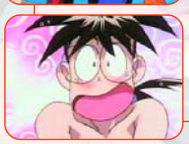
"О чем все это?", — растерянно молвит читатель. О ведьмах, ни больше и ни меньше. Тем более что нам-то с вами доподлинно известно, что делать, когда встретишь настоящую ведьму, — перекрестившись, плюнуть ей "на самый хвост". Ибо японские ведьмы далеко, а вот Житний рынок на порядок ближе.

Засим позвольте откланяться, и до новых встреч.

P.S. Да, чуть не забыл, традицию упоминания Дней рождения анимешных персонажей мы все равно не оставим, посему получите небольшую порцию положительных эмоций.

3 марта 1978 года появилась на свет Отохимэ Муцуми (Otohime Mutsumi) — одна из героинь сериала "Love Hina". Кто видел — тот поймет, кто не видел — тому настоятельно рекомендуется к просмотру. Вот что было, если бы спящие красавицы начали что-то делать. Не просыпаясь.

23 марта 4993 года родилась (или, опять таки, родится) Акари Канзаки (Akari Kanzaki) из сериала "Battle Athletes". Главная героиня данной истории будущая Cosmic Beauty, пока же она лишь неуверенный в себе подросток.



11 марта 1979 года родился Такэо Такакурэ (Takeo Takakura) — герой аниме "Mahou Tsukai Tai". Президент клуба любителей магии, активный борец с роботами инопланетян и предмет воздыхания Абурацубо Аянодзе.

Смею заметить, что Робин Сена просто фантастически напомнила вашему покорному слуге образ Пелагеи из одноименного цикла романов многоуважаемого Бориса Акунина. Принимая во внимание совершеннейшую невозможность ознакомления авторов WHR с произведениями российского писателя, равно как и ставя под сомнения увлечение господина Акунина японской анимацией, остается только дивиться тому, какие совпадения порой происходят на белом свете.

Название ▸ WITCH HUNTER ROBIN [РОБИН — ОХОТНИЦА НА ВЕДЬМ]
Количество эпизодов ▸ TV, 26 СЕРИЙ
Принятое сокращение ▸ WHR
Дата выхода ▸ 2002
Студия ▸ SUNRISE
Режиссер ▸ MURASE SHUKOU [МУРАСЕ ШУКО]
Дизайнер персонажей ▸ KUMIKO TAKAHASHI [КУМИКО ТАКАХАШИ]

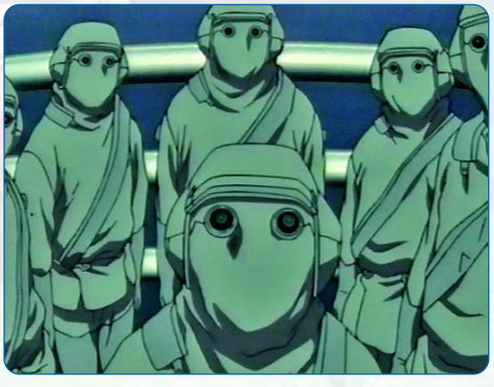
Альтернативная Япония, наши дни. Японское подразделение мистической европейской организации Solomon, также известное как STN-J, занимается, равно как и головной офис STN, такой себе охотой на ведьм. Правда, в данном случае сам термин "ведьма" является несколько искаженной версией европейского — он не привязан к определенному полу и существует в качестве определения для лиц, обладающих какими-либо паранормальными способностями, как то: телепатия, психокинез и им подобные. А если смотреть глубже, то "ведьмами" называют людей, которые тем или иным образом получают доступ к использованию Силы (в самом WHR используется немецкое слово Craft). Соответственно, когда эти способности начинают представлять собой какую-либо угрозу окружающим, "проснувшаяся" ведьма (а процесс пробуждения подобных свойств носит достаточно непредсказуемый характер) должна быть удалена из социума. Однако если методы европейцев из STN фатальны для носителей ведьмовских способностей, то японское подразделение пошло несколько другим путем. Отряд охотников выводит ведьм из строя, применяя некую ярко-зеленую субстанцию, называемую Orb, которая нейтрализует действие Силы, после чего объекты охоты забирает загадочная Фабрика, а об их дальнейшей судьбе, как и полагается, ни слуху, ни духу.

Наша же история начинается с появления на сцене 15-летней Робин Сена (Robin Sena), явившейся из итальянского женского монастыря на замену члену команды STN-J, погибшему около полугода тому назад. Новоприбывшая обладает возможностью вызывать огонь при помощи Силы, что весьма активно помогает ей участвовать в общем деле. Особо хочется отметить внешний вид главной героини — стилизованный под времена Викторианской эпохи костюм ставит этот образ вне какой-либо конкуренции. Однако, признаюсь, большинство остальных персонажей не намного менее колоритны, разве что не мешало бы особо выделить хакера Майкла Ли (Michael Lee). Молодой талант был в свое время пойман "на горячем" и поставлен перед выбором — смерть или работа на STN-J. С тех пор он и обитает в офисе компании, благо для счастья их брату хакеру нужно не так уж и много.

Первые серии проходят в неторопливом повествовании о буднях охотников на ведьм, специфике их работы, попытках Робин понемногу совладать с собственной Силой. Сменяющие друг друга на экране черно-серая ночная и серо-рыжая осенняя цветовые гаммы с усилием затягивают зрителя в этот ритм, совершенно не собираясь отпускать его. Однако где-то серии с десятой-двенадцатой темп повествования кардинально меняется, да и вопросы, которыми начинают задаваться главные персонажи, оказываются не так просты, как казалось на первый взгляд…

Дабы не портить впечатление от просмотра (а для смешения жанров мистики, детектива, драмы, готического романа и им подобных это сделать не так уж и сложно), я склоняюсь к тому, чтобы оставить за бортом все остальные размышления по поводу происходящего, упомянув лишь отдельной строкой музыкальное сопровождение. Работа Таку Ивасаки (Taku Iwasaki) диво как хороша, а почти вездесущая партия пианино пронизывает все мелодии саундтрека той неуловимой нитью грусти, что предает им неповторимую атмосферу.

Witch Hunter Robin — поразительно противоречивая история. С одной стороны, это просто замечательные дизайны персонажей, с точностью передаваемая готическая атмосфера, общая "стильность" того, что творится на экране, и замечательное музыкальное сопровождение. С другой — излишняя порой неторопливость сюжета (даже с учетом того, что жанр обязывает, но всему есть предел), неодинаково удачная прорисовка фонов, отсутствие столь необходимых для полного погружения в происходящее на экране мелочей и деталей. А еще некоторая сюжетная незавершенность, оставляющая по просмотру ощущение своеобразной недосказанности. Но, при всем при этом, WHR — это замечательное произведение, процесс просмотра которого может доставить уйму удовольствия.



Название ▸ KIKI'S DELIVERY SERVICE [ВЕДЬМИНА СЛУЖБА ДОСТАВКИ]
Количество эпизодов ▸ MOVIE
Дата выхода ▸ 1989
Студия ▸ STUDIO GHIBLI
Режиссер ▸ MIYAZAKI HAYAO [ХАЯО МИЯДЗАКИ]
Дизайнер персонажей ▸ KATSUYA KONDO [КАЦУЯ КОНДО]

Каждая уважающая себя ведьма, когда ей исполняется 13 лет, должна покинуть отчий дом и провести год в незнакомом городе, постигая таинство независимой и самостоятельной жизни. Вот и история нашей маленькой героини начинается кадрами прощания с родственниками — дорога ждет. И вот уже в руках — подаренная мамой метла, на ручке которой висит папин транзисторный приемник, а за спиной сидит перманентно скептически настроенный черный кот Джиджи. Крохотный силуэт внезапно срывается с места и уносится в сторону молочно-белого лунного диска, цепляясь по пути за позвякивающие колокольчиками верхушки деревьев. До свиданья, мы еще наверняка свидимся.

После непродолжительных блужданий Кики оседает в городке Кирико на берегу океана — образ, собранный из нескольких старых городов Средиземноморского и Балтийского побережья. Однако главным источником вдохновения при его создании послужил Стокгольм. Почему именно Стокгольм? Просто Швеция оказалась первой зарубежной страной, которую посетил в свое время Миядзаки. В далеком 1971 году он вместе с Такахатой задумал создать ТВ-сериал о приключениях Пэппи Длинныйчулок, однако переговоры с Астрид Линдгрен так и не дали желаемого результата. А вот собранные во время поездки материалы не пропали всуе.

Однако вернемся к нашей истории. Одна за другой все те ниточки, что связывали Кики с ее домом и уютной жизнью, начинают рваться. И вот уже приемник вещает на английском (чужой язык для Кики и ее зрителей, хотя, в принципе, не так уж и необычно для страны, в которой располагался весьма значительный контингент американских войск). Да и магия, обитающая непосредственно в крови маленькой ведьмы, оказывается не таким уж безотказным явлением. Появляется все большая необходимость проявить собственную независимость и скрытые таланты. Не слишком долго раздумывая, Кики решает открыть службу по быстрой доставке, которая состоит, собственно, из нее самой, разъезжающей по небу на неизменной метле в компании с черной кошкой.

Сюжетная линия получит и дальнейшее продолжение, но все это вы, если захотите, увидите сами. Дело ведь далеко не в сюжете. Еще одно аниме "от Миядзаки" в который раз служит поводом для низкого поклона его таланту.

История Кики с ее службой доставки, маленькими проблемами и радостями, кошачьими спутниками и новыми друзьями не только дарит нам мгновения тепла и солнечного света. Она еще и напоминает о том, что сейчас, когда смена места проживания, работы или учебы воспринимается как достаточно нормальное явление, а многие из нас не уверены, куда судьба занесет их завтра утром, не стоит забывать главного. Ведь где бы мы ни оказались, все равно найдется место, которое мы сможем назвать домом, чистое голубое небо, находящееся всего лишь на расстоянии вытянутой руки, и люди, которые будут рады нас видеть. Главное — никогда не забывайте улыбнуться в ответ.

Одной из причин появления на свет не только японского названия фильма, но и самого аниме стал Ямато Уню (Yamato Unyu), спонсировавший создание данного произведения. В то время его компания, занимающаяся доставкой, как раз ввела новый сервис, позиционирующийся на рынке как "доставка от двери к двери". Да и на логотипе Yamato Transport можно увидеть именно черную маму-кошку, которая держит в зубах своего котенка. Первое время эта идея вызвала достаточно серьезные разногласия в самой компании, однако когда история Кики завоевала у зрителей заслуженное признание, это весьма положительно отразилось на имидже его предприятия и склонило чашу весов в нужную сторону.

В основе этой работы мэтра Миядзаки лежит не манга, а детская книга писательницы Эйко Кадоно "Majo no Takkyuubin". Достаточно долго они не могли достичь компромисса по этому поводу. Мисс Кадоно упорно не соглашалась с изменениями, которые были внесены в оригинальное повествование. С позиции Миядзаки, история должна была стать немного более реалистичной, определяя в качестве основной темы процесс взросления Кики со всеми ее неудачами и временным одиночеством. Противостояние зашло столь далеко, что одно время проект находился на грани срыва, однако в конце концов стороны сумели-таки найти общий язык. Что интересно, после успеха экранизации писательница опубликовала вторую книгу "Ведьмина служба доставки, часть 2: Кики и ее новая магия".

19 февраля японская телекоммуникационная компания NTT DoCoMo анонсировала тот факт, что она станет предлагать мангу в качестве одного из объектов сервиса по распространению книжного и визуального контента, который будет доступен для чтения с помощью мобильных телефонов, PDA и прочих мобильных устройств. Для начала сервис стартует с шестью наименованиями манги. Давно ожидаемое становится реальностью?

Объявлено, что этой осенью на DVD выйдет интернет-флэш-эпопея "Broken Saints", обладательница премии Sudance 2003 года. Авторы 12-часовой 24-серийной истории, основанной на манге, получили грант от Канадского правительства, что позволит им выпустить эти серии на DVD вместе с сопровождающими иллюстрациями, окружающим звуком 5.1 и другими обновлениями-дополнениями. Более подробно обо всем можно узнать на официальном сайте www.broken-saints.com, мало того, все 24 серии самого аниме на момент написания статьи были доступны к просмотру по тому же адресу.

На официальном сайте Apple Seed (www.a-seed.jp) появились первые видеоматериалы, позволяющие оценить графическое исполнение будущего полнометражного sci-fi CG-аниме, основанного на одноименной манге легендарного Масамуне Широ (Masamune Shiro). Бешеная динамика, продуманные меха-дизайны, внимание к мелочам и очаровательная главная героиня — стоит ли желать большего? Релиз намечен на апрель этого года. С нетерпением ожидаем.

P.S. В конце марта сайт www.cdjapan.co.jp планирует начать поставки DVD, которые будут содержать промо-материалы к грядущему аниме. В качестве бонуса к каждому из DVD прилагаются фигурки персонажей Dunant или Briareos высотой приблизительно 15 см.

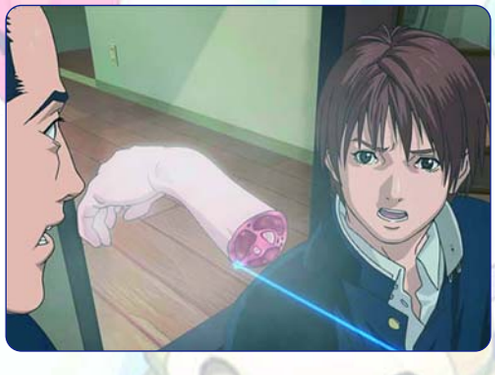
11 февраля не стало 78-летнего Хитоси Такаги (Hitoshi Takagi), в послужном списке которого, кроме всего прочего, значится и озвучивание Тоторо, сказочного духа из аниме Хаяо Миядзаки. Светлая память.

Американцы из Sci-Fi Channel 16 января подписали сделку с Sunrise Studios на проведение "живой" экранизации Witch Hunter Robin. Исполнительным продюсером и сценаристом предполагаемой экранизации станет Джо Меноски (Joe Menosky), сценарист и продюсер более двадцати эпизодов Star Track:Voyager. Официальный анонс ТВ-сериала состоится после того, как будут отсняты пилотные материалы.

Объявлены победители 49-й Shogakukan Manga Award (www.shogakukan.co.jp/mangasho). В категории шонен [shonen] ими стали Hagane no Renkinjutsushi (Full Metal Alchemist) от Аракавы Хирому [Arakawa Hiromu] (вполне заслуженно, смею заметить) и Yakitate!! Japan от Хачигучи Такаши [Hachiguchi Takashi]. В седзе-категории победителем стала LoveCom (Love Complex) от Накахары Ая [Nakahara Aya], а лучшей детской мангой признана Shinozuka Hiromu's Mirumo de Pon!. И, наконец, главным победителем объявлена серия Dr Kotoh — Shinryousho (Dr Kotoh — Clinc) от Ямады Такатоши [Yamada Takatoshi].

Поступили сведения, что 39-серийный ТВ-сериал, основанный на многопользовательской игре Ragnorak Online, увидит свет весной этого года. Сравнительно каноническая история, посвященная жизненному пути команды "приключенцев", состоящей из одного парня-мечника и четырех очаровательных дам (барышня-священник, лучница, торговец и маг), может оказаться весьма занимательной, учитывая невероятное очарование персонажей оригинальной игры. Аниме производится японско-южнокорейским консорциумом.

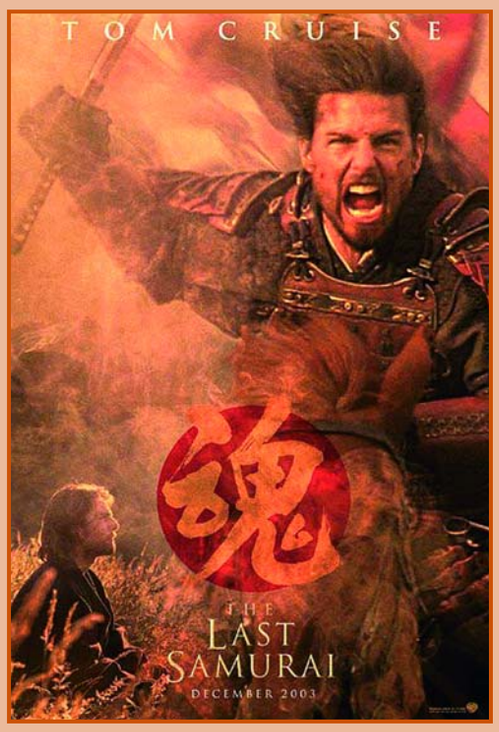
Обновился веб-сайт нового аниме Gantz (http://gantz.net/), сейчас в онлайне уже доступно некоторое количество скриншотов и небольшой ролик, отлично характеризующий стилистику рисунка. Анимация выглядит просто замечательно, но более злой истории мне не доводилось встречать уже весьма продолжительное время. Тех, кто пожелает ознакомиться с мангой, события которой и легли в основу будущей ленты, ждет приятный сюрприз — по адресу www.omanga.net/?cid=gantz доступны отличные сканы первых пяти томов указанного циничного произведения. Выход Gantz запланирован на весну 2004 года.



Открылся веб-сайт нового ТВ-сериала, который будет базироваться на манге Koikaze (www.geneon-ent.co.jp/rondorobe/anime/koikaze/). Даже не обладая необходимыми познаниями в японском, можно получить достаточную степень удовольствия, лицезря персонажей от замечательного мангаки Кишиды Такахиро [Kishida Takahiro]. Руководит проектом Омори Такахиро [Omori Takahiro], известный, к примеру, по циклу Fancy Lala. К сожалению, часть хентайного ключа оригинальной манги, кажется, будет несколько смягчена.

В ознаменование 15-й годовщины своего существования студия CLAMP собирается с 1-го по 11-е апреля проводить в Токио целую группу мероприятий, связанных с сим великим событием. К нему приурочен и повторный выпуск всей манги Card Captor Sakura, а также появление одноименной игры на платформе GBA. За долгие годы плодотворной работы обладательницы одной из самых больших в Японии коллекций хентайных игр успели снискать народную любовь и признание.

В одном из онлайновых магазинов, предлагающих аниме и все, что с ним связано, а именно — The Right Stuff International (www.rightstuf.com), появилось предложение, убившее вашего покорного слугу наповал. К 10-летнему юбилею на продажу выставлен выпущенный в эксклюзивной деревянной коробке Limited Edition 25 DVD Set весьма известного аниме-цикла Tenchi. Причем, по заверениям издателя, в оный войдут практически все серии, явившиеся на свет за отчетный период. Мало того, ограниченный тираж в 1000 экземпляров лишний раз подчеркнет эксклюзивность произведения, а разнообразные бонусы украсят унылые будни коллекционера. Все бы ничего, да вот только цена в 1190 USD несколько… пугает. И даже обещанная скидка, опускающая цену до "каких-то" 794.99 USD ситуацию никак не спасает. Элитарное искусство-с?



ПОСЛЕДНИЙ САМУРАЙ [THE LAST SAMURAI]

Название фильма ▸ ПОСЛЕДНИЙ САМУРАЙ [THE LAST SAMURAI]
Производство: США, WARNER BROS., 2003
Режиссёр: ЭДВАРД ЦВИК
В ролях: КЕН ВАТАНАБЕ (Кацумото), ТОМ КРУЗ (Натан Олгрен), БИЛЛИ КОННОЛИ (Зебулон Гант), МАСАТО ХАРАДА (Омура), ШИЧИНОСУКЕ НАКАМУРА (Император Медзи), ТОГО ИГАВА (Генерал Хасегава), ШИН КОЯМАДА (Нобутада) и др.

Место съёмок: ЯПОНИЯ, НОВАЯ ЗЕЛАНДИЯ, США

Бюджет: 100 МЛН. USD
Хронометраж: 2 ЧАС. 34 МИН.

Официальный сайт: WWW.LASTSAMURAI.COM

Белый тигр с человеческими глазами, окруженный кольцом охотников, будет биться за свою свободу до последнего удара сердца. Истинный воин, живущий в соответствии со сводами Бушидо, примет смерть от руки достойного врага как знак высокой почести. Преданный вассал, готовый служить своему господину в истинном понимании этого слова, с радостью своими руками передаст ему собственную жизнь. Времена, когда (пусть всего лишь в одном небольшом уголке нашего мира) во главе любого сражения стояло понятие чести, уже давно миновали. Почтим же память дней минувших — они достойны этого.

На дворе семидесятые года XIX века, эпоха реставрации Мейдзи, конец правления старого Сегуната, время столкновения закрытой более чем на 200 лет японской культуры с внезапно обрушившимся на нее Западом. Англичане, французы, немцы, испанцы, американцы, голландцы и многие другие ? все они внезапно появились в стране, обещающей стать новым, выгодным рынком. Вот тут-то и возникла проблема перехода на новые рельсы, тем острее обозначившаяся на фоне немалой консервативности местной культуры.

Главный герой — отставной американский военный, капитан Натан Олгрен, попадает в Японию. Он заключает договор, согласно которому обязуется обучать ново-сформированные национальные войска искусству ведения боя с применением огнестрельного оружия, чтобы впоследствии подавить восстание под предводительством Кацумото. После первого же сражения, которое закончилось поражением еще не готовых к встрече с врагом войск, герой Тома Круза попадает в плен к Кацумото, самураю, посвятившему жизнь служению своему императору и стране.

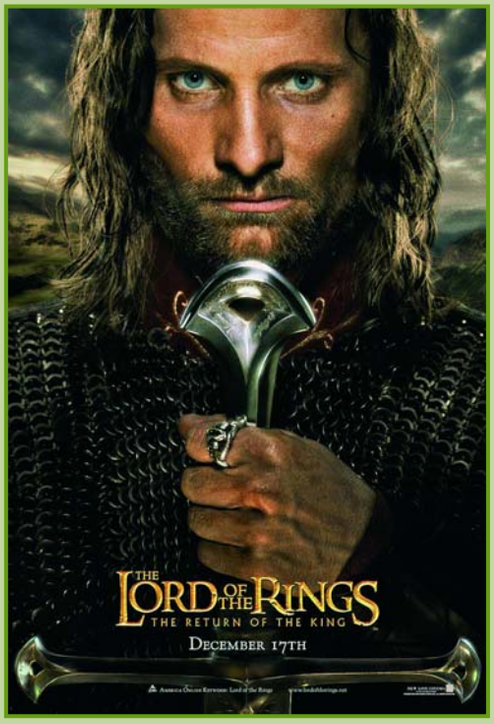
В принципе, неплохих задумок на территории Голливуда появляется на свет по дюжине на день, тогда как сопереживать случается всего лишь нескольким картинам за год. Однако в случае с "Последним самураем" режиссеру удалось-таки самое главное — не взирая на объективные ошибки и сюжетные несуразности, он смог передать дух того времени, что с лихвой компенсирует все недочеты. Ну а актерский состав отлично поддерживает начинания господина Цвика. Талант Тома Круза с годами не сбавляет оборотов, и пусть он не хватает звезд с небес, зато замечательно справляется со своей ролью. Да и высочайшая харизма остальных актеров имеет место быть в полном объеме. Добавим сюда еще работу Ханса Циммера — композитор постарался на славу, и картина происходящего кажется практически завершенной. Разве что отметим еще исключительно удачное применение в нужные моменты тишины и практически статичных картин окружающего мира в качестве вспомогательных элементов и декораций.

Отрадно слышать, что Кен Ватанабе номинирован на премию "Оскар" за "лучшую мужскую роль второго плана". С нетерпением ожидаем конца февраля и полностью одобряем подобный выбор.

P.S. По разным причинам упорно напрашивается сравнение с "Храбрым сердцем", благо идейных параллелей немало. И результирующие выводы явно не в пользу последнего. История шотландского борца за независимость кажется в этом свете невероятно линейной и эгоцентричной ? печаль ухода из мира целой эпохи в истории отдельно взятой страны несоизмеримо более глубока, чем самые трагичные моменты борьбы за чью-то там независимость.

Резюме: Если принять во внимание, что мы имеем дело с коммерческим кино, которое в первую очередь должно продаваться, а уж потом все остальное, и закрыть глаза на добрую четверть фильма, повествующую о людях Запада и их предсказуемых взаимоотношениях, вывод напрашивается всего один. Совершенно неожиданно в лице "Последнего самурая" мы получили замечательный фильм, дань уважения японской культуре прошлых лет. Дань памяти воинам, исповедующим путь преданности, бесстрашия, стойкости и самопожертвования. Дань балансирующей на лезвии катаны красоте бытия.

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ [LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING]



Название фильма ▸ ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ [LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING]
Производство: США, NEW LINE CINEMA, 2003
Режиссёр: ПИТЕР ДЖЕКСОН
В ролях: ВИГГО МОРТЕНСЕН (Арагорн), ШОН ОСТИН (Сэм), ЭЛАЙДЖА ВУД (Фродо), ЯН МАККЕЛЛЕН (Гэндальф), ОРЛАНДО БЛУМ (Леголас), КЕЙТ БЛАНШЕТ (Галадриэль), МИРАНДА ОТТО (Эовин) и др.

Место съёмок: ВЕЛЛИНГТОН (Новая Зеландия) и др.

Бюджет: БОЛЕЕ 94 МЛН. USD
Хронометраж: 3 ЧАС. 21 МИН.

Официальный сайт: WWW.LORDOFTHERINGS.NET

Странные порой происходят события. Когда несколько лет назад находящаяся в ужасном финансовом положении студия New Line Cinema доверила одному не очень-то известному новозеландскому режиссеру столь масштабную экранизацию, многие удивились не на шутку. Однако этот, весьма похожий на хоббита гражданин сумел-таки сотворить невозможное, угодив в результате практически всем.

Видеоряд порой настолько хорош, что грань между кадрами из фильма и теми рисунками и дизайнами, которые легли в его основу, начинает стираться. А сплетение кельтских мотивов с уместной эпичностью не оставляет ни единого повода поворчать в сторону музыкального сопровождения.

Так что же такое "Возвращение Короля", спросите вы?

Это Фарамир, чьи спутники набирают ход, растягивая строй, а в этот момент далеко за пределами понимания плывет тихая хоббитская песня. Это ощетинившаяся оружием орочья армия, которая вот-вот сделает первый шаг по направлению к воротам Минас-Тирита. Это загорающиеся один за другим на горных вершинах огни Надежды. Это сын Харада, с ухмылкой восседающий на раскачивающемся в такт своей неторопливой ходьбе боевом мумаке. Это орлы Манвэ, бесшумно падающие с небес, расправив могучие крылья. Это еще сотни крохотных и не очень фрагментов, которые уже просто не получится забыть.

Не стоит упускать из виду и такой немаловажный фактор, как актерская игра. Воплощение персонажей, некогда придуманных Профессором, достойно самых громких похвал, а одна из ведущих партий в исполнении Вигго Мортенсена и вовсе подмывает воскликнуть: "Арагорн — чемпион!". Вот разве что с образом Арвен многоуважаемый Питер Джексон допустил досаднейшее упущение. Право же, не гоже эльфийской принцессе выделяться плечевым поясом уровня олимпийской чемпионки по плаванию. Признаться, у госпожи Лив Тайлер в данном амплуа органичности не больше, чем у Кристаны Локен в роли новоявленного Терминатора.

В последней части кино-трилогии Питер Джексон уже может позволить себе подпустить зрителя и персонажей совсем близко друг к другу — ведь после предыдущих шести часов знакомства уже не ожидаешь от героев какого-то подвоха и все больше открываешься навстречу происходящему. И ведь задеваются какие-то невидимые струны достаточно глубоко внутри, пусть и ненадолго.

Разве что хотелось бы еще немного посочувствовать тем, кто, лишь посмотрев фильм, обратит свой взор к литературному первоисточнику. Не нужно, бросьте эту глупую затею, магия книги будет разрушена, и при имени Леголас память услужливо выдаст лицо Орландо Блума, резво скачущего по спине мумака. Печально, но факт.

P.S. Совсем недавно "Властелин Колец: Возвращение Короля" получил сразу четыре кинопремии "Золотой глобус" в номинациях "Лучший фильм года", "Лучшая режиссерская работа", "Лучший саундтрек" и "Лучшая песня в фильме" (в принципе, в этих четырех он и выдвигался). К сожалению, на момент выхода журнала от вручения "Оскаров" нас все еще будут отделять несколько дней, но 11 номинаций, в которых фильм станет оспаривать право на золотую статуэтку, тоже чего-то да значат.

Резюме: Все позади. Эпическая трилогия свершилась, оставив всех гипотетических и отдаленных конкурентов далеко за бортом. Бледная и немощная Матрица совершает ритуальное форматирование системных дисков. Вечно молодой Джорж Лукас в спешке клонирует Звезды Смерти и тренирует их, стравливая друг с другом, пытаясь хоть этим замысловатым способом привлечь к себе немножко внимания. Разнообразные Терминаторы и вовсе направляются к ближайшему санузлу для основательного прикладывания головами. Мы не станем им мешать. Только тихо скажем: "Да здравствует король!" Вот жаль только, что это король Развлекательного Кино. Очень жаль, ну да Бог с ним.

СКОРО НА ЭКРАНАХ

Ведущий рубрики: МИХАИЛ ЗИНЧЕНКО

Как было уже сказано в прошлом выпуске видеотеки, количество достойных киноэкранизаций тех или иных комиксов в этом году просто бьет все рекорды. И хотя относиться к подобным фильмам можно по-разному, есть один аспект, на который категорически нельзя закрыть глаза. Именно фильмы-по-комиксам чаще всего являют собой воплощение незамысловатого, но от этого не менее очаровательного Развлекательного Кино. Ведь согласитесь, основная задача кинематографа — развлекать зрителя, а уж потом все остальное (как бы не возмущались сторонники серьезных жанров киноискусства). Разумеется, охватить сразу все "кинокомиксы" практически невозможно, поэтому постараюсь обратить ваше внимание на наиболее интересные из них, и на протяжении года мы еще обязательно вернемся к этой теме.

Название фильма ▸ Хеллбой [Hellboy]
Предполагаемый выход ▸ 2 апреля 2004 года
Производство ▸ США, Revolution Studios (Sony)
Режиссёр ▸ Гилермо дэль Торро
В ролях ▸ Рон Перлман (Хеллбой), Сэльма Блэр (Лиз Шерман), Джон Харт (Профессор Бруттенхольм), Доуг Джонс (Абэ Сапиен), Карел Родэн (Григорий Распутин) и др.
Место съёмок ▸ Прага
Бюджет ▸ 60 млн. USD
Официальный сайт ▸ www.hellsite.com

Признайте, не всем же фильмам носить на борту гордые циферки "2", "3" или еще похуже. Нужно ведь с чего-то и начинать. Тем более, что серия Hellboy от Dark Horse считается одним из лучших циклов комиксов 70-х годов прошлого века (во многом благодаря колоритным дизайнам Майка Мигнолы).

Согласно сюжету, мистический эксперимент придворного волшебника Третьего Рейха, целью которого было похищение из отчего дома ребенка Сатаны, пошел наперекосяк. К счастью, Хеллбой был перехвачен по прибытии, усыновлен агентами США и, возмужав, стал борцом за добро и справедливость во всем мире. Гены сказались — отпрыск Ада вырос эдаким человеко-демоном, покрытым жесткой красной кожей, с хвостом, гигантскими армированными кулаками и двумя большими кругами на голове, на месте которых раньше были рога. И вот, работая исследователем паранормальных явлений, Хеллбой отправляется на задание, в процессе выполнения которого ему придется столкнуться с тем злым волшебником, который стоял у истоков его появления в этом мире.
Трейлер будущей картины выглядит весьма и весьма многообещающе, щеголяя на редкость колоритными персонажами. А тем, кого заинтересует оригинальный сюжет, рекомендую посетить адрес www.playboy.com/darkhorse/hellboy/ (и не нужно так широко улыбаться при виде имени домена), где в форме "онлайнового комикса" вас ожидают целые четыре истории, повествующие о жизни чудо-парня. Советую обратить особое внимание на историю с ностальгически-знакомым названием "The Baba Yaga".

Название фильма ▸ Человек-паук 2 [Spider-Man 2]
Предполагаемый выход ▸ 2 июля 2004 года
Производство ▸ США, Columbia Pictures
Режиссёр ▸ Сэм Рэйми
В ролях ▸ Тоби Магваер (Питер Паркер, он же Человек-паук), Кирстэн Данст (Мэри "MJ" Джэйн Ватсон), Джэймс Франко (Гарри Озборн), Альфред Молина (Доктор Отто Октавиус, он же Доктор Спрут) и др.
Место съёмок ▸ Нью-Йорк, Лос-Анджелес
Бюджет ▸ более 210 млн.USD
Официальный сайт ▸ http://spiderman.sonypictures.com/

Сиквел одного из самых коммерчески успешных фильмов 2002 года (оригинальный "Человек-паук" собрал более 400 млн.USD только в США, из них 115 — за первую неделю проката) совсем скоро появится на киноэкранах. Обе истории базируются на героях, созданных Стивом Дитко (дизайн) и Стенном Ли (история) еще в далеком-далеком 1962 году. Да что там "обе", студия Columbia Pictures уже полным ходом трубит о продолжении серии. "Человек-паук 3" должен предстать перед зрителем летом 2006 года.

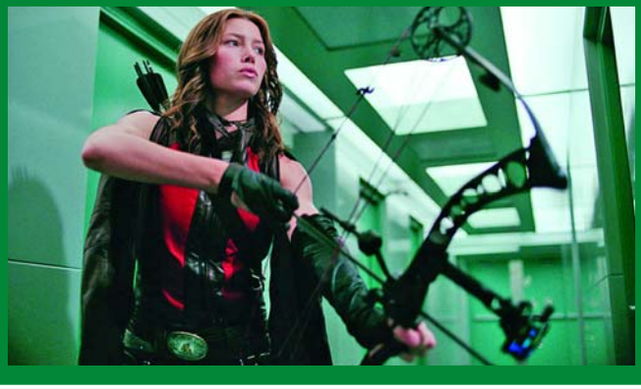
Согласно сюжетной линии, наш паукообразный друг несколько возмужал и даже поступил в исключительно престижный (хоть и вымышленный) Университет Нью-Йорка. В комплекте к этому поставляется проблемная любовь (тьфу-тьфу-тьфу, ничего более противно-сопливого, если судить по трейлеру, мы уже давно не видали) и вездесущий Злодей. Как это ни прискорбно, но злодеев выдают гомеопатическими дозами (оно и понятно, еще не один фильм впереди, и подобные ценности нужно экономить). Однако здесь расхожая поговорка о том, что "лучше меньше да лучше", оправдывается на 101%. Доктор Спрут (Doctor Octopus) — это именно то существо, ради которого стоит ждать фильм, смотреть оный и даже не слишком возмущаться по поводу идиотизма происходящего. Многорукий Злодей вкупе с лихо носящимся между зданиями в лучших традициях банжи-джампинга Человеком-пауком, бюджет, переваливший за 200 миллионов, — хоть что-то достойное нас таки ожидает, а там и сами посмотрим.

Название фильма ▸ Ван Хелсинг [Van Helsing]
Предполагаемый выход ▸ 5 мая 2004 года
Производство ▸ США, Universal Pictures
Режиссёр ▸ Стивен Соммерс
В ролях ▸ Хью Джэкман (Абрахам Ван Хелсинг), Кэйт Бэкинсэйл (Анна), Ричард Роксбург (Граф Дракула), Шулер Хенсли (Франкенштейн), Вилл Кемп (Велкан, он же Вервульф), Семуэль Вест (Доктор Виктор Франкенштейн) и др.
Место съёмок ▸ Прага, Лос-Анжелес и др.
Бюджет ▸ более 150 млн. USD
Официальный сайт ▸ www.vanhelsing.net

Нет, все-таки охотиться на монстров — дело благодарное. Тут тебе и уважение, и почет, и зрительские симпатии. Эдакий Ведьмак образца второй половины XIX века предстанет перед нами в образе Доктора Абрахама Ван Хелсинга. Цель путешествия — загадочное место где-то в Восточной Европе. Из наиболее известных объектов охоты: Граф Дракула, Вервульф, Франкенштейн, Доктор Джекил, он же Мистер Хайд.
Но главным достоинством будущей ленты является не весьма немалый бюджет вкупе с замечательными дизайнами анимированной кунсткамеры. Основное ее преимущество в том, что в главной роли мы увидим ни много, ни мало, а Хью Джэкмана (надеюсь, все помнят харизматичного Росомаху из "Людей Икс"). Лучшего кандидата на данную роль попросту нет, и подобное заявление обжалованию не подлежит в принципе. Ждем, надеемся, заранее любим.
P.S. Существует мнение, что дизайн главного героя является калькой с главного персонажа аниме "Ди — охотник на вампиров". Идея достаточно спорная, но отрицать поразительную схожесть этих персонажей действительно исключительно тяжело.

Название фильма ▸ Блэйд: Троица [Blade: Trinity]
Предполагаемый выход ▸ 13 августа 2004 года
Производство ▸ США, New Line Cinema
Режиссёр ▸ Дэвид С. Гойер
В ролях ▸ Уэсли Снайпс (Блэйд), Раян Рэйнольдс (Ганнибал Кинг), Доминик Парселл (Френк Дрейк/Дракула) Крис Кристоферсон (Вистлер) и др.
Место съёмок ▸ Ванкувер (США) и др.
Бюджет ▸ более 150 млн. USD
Официальный сайт ▸ ***

Заявлять о том, что фильмы, повествующие о жизни чернокожего охотника на вампиров по имени Блэйд (его вот уже третий раз подряд сыграет Уэсли Снайпс), невероятно хороши, было бы несколько громко. Они попросту очаровательны, динамичны и в меру смешны, причем в последнем и вовсе наблюдается сдвиг в лучшую сторону. Если первый фильм еще несколько утомлял зрителя ненужной серьезностью, то второй уже не скрывал ехидной ухмылки. А после нескольких жизнерадостных фраз главного героя именно этот кудесник мимикрии (шоколадный негр в черном кожаном плаще посреди темных трущоб) и стал в глазах вашего покорного слуги идеальным образом охотника на кровососущих паразитов рода людского. А изначально это творение дизайнеров Marvel Comics появилось еще в далеком 1970 году как вспомогательный персонаж серии комиксов "Могила Дракулы". Однако, как это ни прискорбно, третья часть станет одновременно и последней, в которой будет сниматься г-н Снайпс.



По некоторым данным, действие "Блэйд: Троица" происходит через 20 лет после событий предыдущей картины. В фильме появятся два новых героя из все той же серии "Могила Дракулы" ? Ганнибал Кинг и Френк Дрейк (самый что ни на есть потомок трансильванского графа). Вместе с Блэйдом они сформируют команду истребителей вампиров под названием "Ночные охотники" (об их приключениях в начале 90-х годов XX века выходил отдельный комикс). Согласно завязке, вампиры, убедившись в совершенной невозможности извести своего кровного врага посредством банальной разборки, с успехом подставляют Блэйда. Агенты ФБР убеждены, что защитник рода людского — чудовище, серийный убийца-психопат. Не то чтобы в их словах не было доли… шутки, но волей-неволей нашему улыбчивому герою придется искать себе новых союзников. А иначе, понятное дело, к власти придут кровососущие паразиты, и все мы станем стратегическими запасами пищи.
Однако, как я уже упоминал, если не относиться к происходящему серьезно, то фильм явно стоит того, чтобы дождаться его выхода на экраны.